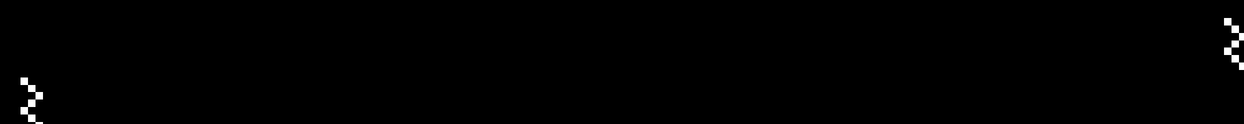
<192> JULIJ 2009 <5,80 EUR>





ANALI

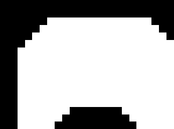
=ZGODOVINA KONZOL

=SPACE INVADERS

=TETRIS

=?



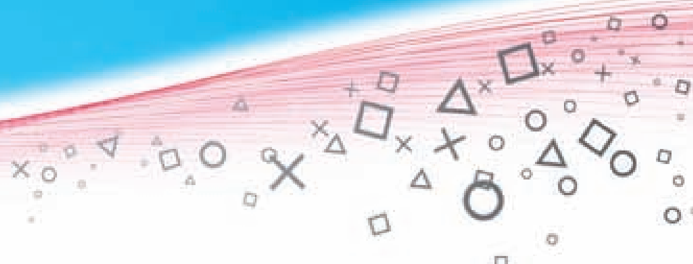


3 PIV PIV

si.playstation.com







Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 192
julij 2009
http://www.joker.si

povprečna naklada: 14 K

KO V LONČEK SEM POGLEDAL, JE NOTRI NI BILO,
pred oknom pa je letal metuljček prav lepo.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

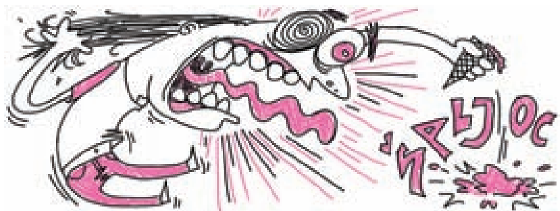
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker redno snemaš (kož'co z glav'ce). Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

V pričakovanju prihodnjemesečnega igrarskega sejma v Kelmorajnu nismo pretiravali z napovedmi. Ali par njih smo kljub temu predočili in med njimi se je znašel tudi Micheal Jackson, ki je bojda rad drezal male arkadne sticke. Škoda, da ne vemo, kateri je bil njegov najljubši.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Svaka čast piratskim kapitanom. Režijo se v brk topovom organizacij MPAA, RIAA in ESA, pa čak i SAZASa, spravljajo se v politiko in se zanimajo za ustanovitev lastne države, pogruntajo rešitve za vse ključavnice ter kljub partizanskosti svojega posla uveljavljajo jasna pravila za distribucijo in uživanje wareza. Povrhu so gusarske grupe mnogokrat bolj dosledne oziroma imajo več teženj k popolnosti kot legalni založniki. (Dasiravno gre pri tem često za prestiž in zajebavanje druge ekipe.) Ob vseh uspehih in nenavadnostih, ki jih počno, imam zanje novo zamisel, in sicer rezanje filmov. Sedma umetnost namreč v vseh žanrih dobavlja čedalje več neizvirnih, mlačnih in razvlečenih titul. Zaradi splošne topodročne razgledanosti je treba biti z doganjanjem na tekočem, vendar je čas predragocen za stran metanje. Vedno je seveda možnost gledanja z daljincem v rokah in previjanja naprej ob duhamornih pogovorih, raztegenjenih posnetkih, očitnih mašilih, odvečnih moraliziranjih in gejevskih prizorih. Toda mar ne bi bilo fino, če bi že dobili tak strnjen paketek, pri čemer bi bil film brez izgube rdeče niti in z vsemi akcijskimi ter joškatimi izseki dolg recimo trideset minut? Samooklicane romantične komedije bi mogli stisniti še za desetkrat manj, oziraje na to, da v dveminutni prikolici tako ali tako izveš celotno štorijo in vidiš obe smešnici. Dela bi nekaj bilo, to gotovo, ampak ta panoga se je itak izkazala za marljivo. Krekajo, ripajo, pakirajo, probavajo, konvertirajo, celo knjige in revije skenirajo. Naj pač še editirajo filme. Novi Transformerji imajo na primer dobrih 50 minut posebnoučinkovitih prizorov. Koji falus je film potem dolg trikrat toliko?? Hočem enourno izdajo z vso akcijo, morda celo kakim počasnim ali ponovljenim prizorom, ter s Foxico v nekaj dobrih pozah. Unega LaBeoufa pa tudi, če sploh ne čujem. **LordFebo**

OGLAŠEVALCI

Na naslovnici so vesoljci!

Videl sem kraj in čas, ko je nastala najbolj prepoznavna igra vseh časov! Spomnim se babušk v dušegrejkah, ki so zaradi umetnega preprečevanja brezposelnosti v vsaki muzejski sobi, na vsaki postaji podzemne železnice in v vsakem vagonu spalnika kuhale čaj.

Sredi osemdesetih sem imel priliko biti eden od maloštevilnih turistov v Moskvi. Bogata izkušnja je to bila, tako za tiste čase, ko sem kot jugoslovanski pionirček mogel videti, kako fino nam je dejansko v SFRJ, kot za naprej. Konec koncev se ne more vsakdo pohvaliti z žigom izumrle države v potnem listu. Kljub temu, da smo mi še kako dobro poznali režim srpa in kladiva, sta bili naši orodji napram sovjetskemu trdojedrnemu komunizmu dosti bolj topi. Ta, na papirju sicer idealna družbena ureditev, v kateri so dobrine enakovredno razdeljene med ljudstvo, je Sovjete kot večino drugih prebivalcev marksističnih dežel neprodušno izolirala in jim vseskozi grozila z gulagi, ako bi imeli napačne oziroma lastne misli. Pravzaprav sem ujel zadnji trenutek vsaj navidezno trdno stoječe rdeče trdnjave, saj je v tistem času v Kremlju že uradoval Mihail Gorbačov in rahljal petdesetletni Stalinov primež. Kmalu po mojem obisku se je denimo pričela mcdonaldizacija, liberalne ureditve pa so naposled rezultirale v razpadu države nekaj let kasneje.

Da ni bilo mekiča, mi ni bilo prav nič pogodu, saj sem vse dni gladoval ob kruhu in maslu, edinih užitnih jestvinah v hotelski ponudbi. Rubljи niso bili težava, kajti za desetaka nemških mark sem jih na ulici kupil celo premoženje, za nameček pa sem še sobarici prodal par kavbojk. Takrat je bilo namreč kar pravilo, da je imel vsak potnik v vzhodni blok s seboj nekaj jeftinega džinsa in vegete – oboje je šlo hitro v promet. A problem je bila potrošnja. Redke proletarske menze in štacune so bile odraz stanja v državi: prazne, smrdljive in neprivlačne. Še vedno me recimo preganja oduren prizor neke mesnice, kamor sem iz zvedavosti vtaknil nos. Krvave stene in pult, kup svinjarije ter dva živalska kadavra, prekrita z rojem muh, je slika, ki pritiče psihopatovi klavnici, ne mesnemu butiku. Tak je bil pač izplen Leninove agrarne reforme. Predvidevam sicer, da so obstajali tudi okusni krožniki boršča in ščija, zaokroženi s kupčkom pirošk, samo to je bilo rezervirano za marljive tovariše in obetavne komsomolke. Celo v Gumu, 'Glavnem Univerzalnem Magazinu', znameniti moskovski veleblagovnici, ki hoče dandanes posnemati Harrods, je bila ponudba na ravni divjezahodnih trgovinic z najnujnejšo robo za preživetje. Naša Nama, po imenu slična socialistična tvorba (NArodni MAgazin), je bila proti tistemu skladišču na obronku Rdečega trga nič manj kot čudežna dežela. Mi smo imeli vsaj blagajne, dočim so tam povsod, ampak res povsod, ropotali abakusi. In s temi 'otroškimi' kalkulatorčki so rublje in kopejke seštevali hitreje kot z digitroni. Skratka, kupovanje je bilo res švoh in še najbolj pomnim nakup svežnja velikih Gorbačovovih fotk, s katerimi sem nato polepil platnice šolskih zvezkov. Precej čudaško, se strinjam.

Ker je kokakola soznačnica za amerikanizacijo, je ZSSR ni videla skoraj do kraja svojega obstoja. (Mimogrede mi pride na pamet vic iz obdobja hladne vojne, ko Rusi vneto barvajo Luno na rdeče, nakar pridejo gor Američani in napišejo z belimi črkami Coca-Cola.) Kot ena redkih kapitalističnih blagovnih znamk pa je bil prisoten Pepsi, ki si je ta privilegij kupil z razpečevanjem sovjetske vodke na Zahod. Vendar to ne pomeni, da si pri obedu lahko naročil pepsi ali celo imel poln frižider piksen v hotelski sobi. Črno mehurčnico so prodajali le na štantu sredi Rdečega trga, in to mlačno ter v lepljivih kozarcih, v kakršnih smo za časa mojega otroštva kupovali evrokrem, jih pomivali in uporabljali najprej za pitje, nato pa za zobne krtačke. Zdaj si bržda misliš, da zavoljo zanimivosti pesniško pretiravam. Častna Titova, da je vse, kar pišem, objektivno poročanje, brez hiperbol. Klinčev pepsi, katerega logotip se je od daleč zdel kot privid, so mi iz postanega avtomata natočili v poapnenčen glaž, iz katerega je prej pil en Rus in pred njim še njih dva ducata. Za domačine je bila to seveda Amerika! Kaj ne, saj so sami mogli piti zgolj pirovsko žlobudro kvas, slab jabolčni sok z mehurčki in okusom naših takratnih bonbonov šummm, čaj iz vseprisotnih samovarov ter kislo vodo za dve kopejki iz neuglednih uličnih avtomatov s privezano čašo.

Moskva ni lepo mesto zdaj, še manj pa je bila pred četrt stoletja. Zgodovino resda ima, toda večina preživele kulturne dediščine se je izgubila pod socialističnim betonom. Po prospektih, ruskih ustreznicah bulevarjem, kjer se danes vozijo najdražje limuzine, se je tedaj premikala tehnika iz povojnega obdobja, celo tovornjaki na drva. Pogled na to sivino in kolone kadečih se zaporožcev, volg ter moskvičev je bil pravzaprav neprecenljiv, saj take spontane estetike grdote nisem videl prav nikjer, ne v Vzhodnem Berlinu, ne v Bukarešti, ne v Cityju 17. Leningrad je bil (in je v sanktpeterburški izvedenki še vedno) vsekakor dosti lepši od prestolnice. Ni čudno, da je turistični simbol mesta postala edina barvita zgradba daleč naokoli – sladoledasta katedrala Vasilija Blaženega, prepoznavna po svojih devetih mavričnih strehah kapel.

Povod za tole pisanje je preprost. Moskovski zapisi so celo večnost ležali pozabljeni, zaprašeni in fragmentirani v mojem vedno pretesnem glavnem pomnilniku. Ta mesec pa s hištorijskim člankom obeležujemo Tetrisov jubilej in samo en pogled na prej omenjeno cerkev na uvodnem zaslonu mi je v hipu priklical povodenj dozdevno pozabljenih utrinkov iz preteklosti. Hudika, videl sem vendarle kraj in čas, ko je nastala najbolj prepoznavna igra! Spomnim se babušk v dušegrejkah, ki so zaradi umetnega preprečevanja brezposelnosti v vsaki muzejski sobi, na vsaki postaji podzemne železnice in v vsakem vagonu spalnika kuhale čaj. Spomnim se prerazprodanega Aeroflotovega letala, v katerem nas je moralo nekaj sedeti na pomožnih sedežih. Spomnim se bankovca za tri rublje ...

Majhen vzvod je potreben, ponavadi le slikica, pa na površje privre kup zanimivih spominov. Taki spontani dražljaji so edini delujoči bilobil, saj obudijo zanimive podobe in utrnejo prenekatero solzico nostalgije. Zato smo ponosni na svojo edinstveno rubriko analov, skozi katero se z radostjo v srcih spominjamo davnih vekov in se jim poklanjamo. Sem prepričan, da je prebiranje enako srčna izkušnja za prenekaterega čitalca, ki se mu milo stori ob sliki arhaične konzole, računalnika, igrice ali kompleta lego kock. Ne le, da so tovrstni prispevki zaradi lepih občutkov pravi generatorji sreče, so kratkomalo časovni stroji, ki nas zazibajo v prizore preteklosti. Resda imamo ponavadi shranjene idealizirane predstave prastarih špilov, ampak to niti ni pomembno, ker gre prvenstveno za spomine, ne za željo po ponovnem igranju. Po drugi plati pa je za mlajše odjemalce z odprtimi glavami vsakršno doživeto, prvoročno zgodovinsko pisanje slikovita informacija iz nekega drugega časa. V našem primeru od takrat, ko so bili avtočki, vojački in aviončki le nekajpikselne zaplate z dodatkom domišljije.

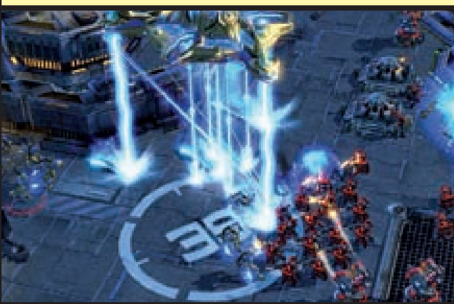
Za prve in druge, v prvi vrsti pa egoistično zase, imamo tokrat kar troje izrednih časoplovov. In da bo potovanje karseda vzdušno, naj vsakdo položi kako vrstico tetrionov, sklati vesoljca ali dva, privleče s podstrehe atarija 2600 ter priliko ovenča s postano kolo iz kakega zanikrnega kozarca. Na zdorovje!

David Tomšič



Starcraft 2 brez opcije za LAN

Blizzard se z eksplozivno rastjo in na videz neizčrpno WoWovsko zlato kuro iz čislanega butičnega proizvajalca nadkakovostnih iger levi v tipično pohlepno megakorporacijo. Kamen spotike je vnovič za konec leta napovedani Starcraft 2. Viharniki so zveste privržence razkurili že pred časom, ko so se odločili za posamično izdajo vsake izmed kampanj. Razbitje so zagovarjali s pripovedkami o nevideni kakovosti in izpiljenosti, ki ju taka odločitev omogoča, a se ljubitelji niso pustili in so ločitev špila bržkone pravilno razglasili za neobrzdano zaslužkarstvo. Komaj so se strasti malce pomirile, je Blizzard udaril z novo nuko: tokrat so oboževalcem dali vedeti, da Starcraft 2 ne bo vseboval podpore za večigralstvo po lokalni mreži. *premor za pobiranje čeljusti* Edina možnost za protipuščavništvo tako ostaja prenovljeni Battle.net, kar jetiji utemeljujejo s puhlicami o priročnosti in naprednih storitvah. Odločitev je po eni strani grozljiva in postavlja neprijeten precedens, po drugi strani pa razumljiva, saj so piratizirane Blizzardove strategije stalnica lokalnih LAN-partijev. Želimo si torej, da bi podjetje premoglo dovolj jajc in bi odločitev razglasilo za to, kar je, se pravi udarec piratom. Sedaj ostaja le upanje, da so vse pogostejše govorice o plačniškem Battle.netu neresnične. A ne bi bili začudeni, če niso.



Battlefield in Need for Speed s po štirimi železi v ognju

EAjev John Pleasants je svoj marketinški oddelek spravil v pošteno zadrego, saj je na eni od konferenc mimogrede omenil, da je pri studiu DICE videl Battlefield 3 in da 'izgleda imenitno'. Hakeljc je v tem, da naslov tedaj še ni bil najavljen. To hkrati pomeni, da so imeli pri EAju naenkrat v delu štiri prihajajoče Battlefielde: Bad Company 2, zastonjske spletne Heroes (ki so medtem prav potihem izšli), 1943 in trojko. No, podobno je s serijo Need for Speed. John Riccitiello je namreč v nekem intervjuju omenil, da avtorji Burnouta, Criterion Games, delajo na 'revolucionarnem Need for Speedu'. To očitno pomeni, da ob NFS: World Online, Nitro in Shift prihaja še en naslov v seriji. Ni kaj, tam zgoraj je nekdo očitno paranoidno prestrašen, da nam bo zmanjkalo Battlefieldov in NFSjev. Kaj bi brez toliko njih, res ne vemo.

Risen

Nemški Piranha Bytes, ustvarjalci frpjske serije Gothic, bodo oktobra pognali novo franšizo Risen. Malo po izidu Gothica 3 (J160, 75) so se namreč udarili z založnikom JoWoodom, ker jih je slednji menda prisilil, da so špil izdali precej hitreje, kot so sprva načrtovali, to pa je botrovalo prepredenosti s hrošči. Piranha so si nato našli novega izdajatelja, prav tako švabski Deep Silver, JoWood pa je Gothic 4 zaupal firmi Spellbound, pri čemer je obdržal pravico do imena ter štorije.



Risenova zgodba se bo odvijala na sredozemskem otoku z vulkanom na sredini, podobnem onemu v nadaljevanki Lost, kjer se bo brezimni junak znašel po brodolomu. Tam bo odkril tempelj, ki je zrasel iz tal (od tod naslov igre – Risen), čudne pošasti in vojskujoči se frakciji, ki se bojujeta za surovine in ozemlje. Špil naj bi si s serijo Gothic kajpak delil mnogo. Področje dogajanja bo velikansko in neprekinjeno, posejano tako s prijateljskimi kot sovražnimi stvori, družbo pa nam bo delala kopica likov. Pravijo, da bo moč v mestih in zaselkih sodelovati v vsebinsko zanimivih in humornih dialogih. Otok bo razdeljen na več področij, do katerih bomo zlagoma pridobivali dostop, in vsako naj bi bilo edinstvena zmes različnih podnebij ter vremenskih razmer. Bo res morala imeti prste vmes močna magija.





Pri tem, kako se bomo situacij lotili, naj bi imeli docela proste roke. Lahko bomo pomagali vsakomur, ki bo tega potreben, ali vsakogar hladnokrvno zaklali. Po besedah avtorjev naj bi imelo vsako naše dejanje daljnosežne posledice, kar med drugim pomeni, da bi lahko ženska, ki bi jo rešili na začetku igre, sčasoma postala naša zaveznica, če bi jo vmes zavrgli, pa sovražnica. Frakciji, ki se jima bo mogoče pridružiti, bosta klerikalni red inkvizicije, ki raziskuje čudne dogodke na otoku, ter izobčenci, ki ropajo grobnice in vsebino prodajajo na črnem trgu. Vsaka naj bi prinesla najmanj šestdeset ur igranja, misije pa kanijo biti zelo raznolike, od avanturističnega razreševanja umorov do čiščenja gozdov volčje zalege. Slednje naj bi imelo spet lahko otipljive posledice, saj naj bi pobite zveri nadomestile še hujše pošasti ali morebiti človeški zavezniki. Temnice se bodo naključno ustvarile vsakič, ko bomo začeli novo igro, kar pomeni, da bo vsako preigravanje drugačno. Prisotni bodo poklici (kateri, še ni natančno znano), glavni lik pa bo potencialno obvladal vse sorte bojevanja, od magije prek mečev do lokov. Na nas bo, da se odločimo, za katerega se bo specializiral. Nadgrajevanje veščin bo slično Gothicu.

Piranha Bytes imajo torej velike načrte. Upamo, da bo žužkov čim manj in da bomo končno ugledali špil, v katerem bodo naša dejanja vplivala na ogromno vidikov dodelanega, širnega sveta. (gg)

Deep Silver za PC, oktobra



Id Software odslej ob boku Bethesde

Stvaritelji Dooma, Kvake in ostalih legend trirazsežnega razčrevesenja so bili doslej eden najbolj razvpitih samostojnih studiev. A nič več, kajti skočili so v naročje založniške tvrdke ZeniMax Media. Za slednjo večina od vas bržda še ni slišala, bo pa vse bolj jasno, če navržemo, da je med drugim lastnik Bethesde. Carmacka in kompanijo je do te poteze pripravilo zlasti dejstvo, da imajo veliki založniki, s katerimi so doslej sodelovali, svoje notranje studie, pri katerih si lastijo vso vsebino. Zato so v času recesije in rasti stroškov razvoja iger manj navdušeni nad podpiranjem zunanjih razvijalcev. Prodaja naj bi Idju hkrati omogočila potrebno odebelitev, da bodo prihodnje naslove splovili hitreje, zaradi česar na vsak Doom ne bomo čakali po desetletje. Prihajajoča Wolfenstein in Rage bosta še vedno založila Activision oziroma EA, medtem ko bo Doom 4 že nosil nalepko novega založnika. Tudi z znakom Idja na škatlah se bržda ne bo zgodilo nič strašnega.

Alan Wake (najprej) samo za X360?

Vsaj tako je slišati iz Remedyjevih logov. Finska skupina, ki se je proslavila z Maxom Paynom, zdaj pa v slogu Duka For(n)ever že leta dela na Alanu, se je povsem osredotočila na verzijo za xbox 360, pecejevo pa so odložili v hladilnik. To najverjetneje ne pomeni, da so se ji odpovedali, saj bi se v tem primeru upravičeno bali za svoja življenja, bržda pa bo inačica za osebne računalnike izšla kasneje. Natančnejših komentarjev so se Remedy zaenkrat vzdržali.

GTA: Chinatown Wars gre na PSP

Zelo dobri odvrtek serije za DS, ki je v Jokerju 189 dobil oceno 87, se bo jeseni preselil na playstation portable. Rockstar Leeds bodo tej inačici seveda dodali marsikaj, med drugim izboljšano grafiko s podporo širokemu zaslončku (to je kul, kajti velikost vidnega polja je v tej igri zaradi pogleda od zgoraj bistvenega pomena) in dodatne štorijalne misije. Česa prelomnega ne napovedujejo, ampak tega niti ne pričakujemo. Navsezadnje niso napovedali Chinatown Wars 2, šmrk.

Nintendo vodi v prodajnih številkah

To sicer ni presenečenje, je pa vseeno pretresljivo, kako silovito Nintendovi strojčki teptajo konkurenco. V Veliki Britaniji, ki je dober odsev evropskega trga, so prva tri mesta po dosedanji letošnji prodaji zasedli Wii Fit, Wii Play in Mario Kart Wii, ki so jih skupaj potržili 1,65 milijona kosov. Med prvo deseterico je Nintendo vštulil še Professor Layton and the Curious Village za DS (četrti), Dr. Kawashima's Brain Training za DS (sedmi) in Mario & Sonic at the Olympic Games za wii (deseti). Peto mesto drži Killzone 2 za PS3, šesto Resident Evil 5 za xbox 360, osmo The Sims 3 za PC in deveto Call of Duty: World at War za X360. Če upoštevamo vse sisteme, pa je lestvica naslednja: Wii Fit, FIFA 09, Call of Duty 5, Resident Evil 5, Wii Play, Mario Kart Wii, Professor Layton, Mario & Sonic, Street Fighter 4 in Guitar Hero: World Tour. Mimogrede, skupno število konzol trenutne generacije v Britaniji je po podatkih s konca junija pristalo pri dobrih 24 milijonih, kar je približno število tamkajšnjih gospodinjstev, sledijo pa si takole: DS in DSi – 9,4 milijona, wii – 5,4 milijona, xbox 360 – 3,9 milijona, PSP – 3,3 milijona in playstation 3 – 2,2 milijona.

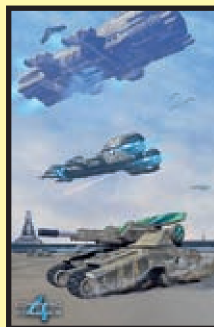
Stare igre LucasArts na Steamu

Sedmega julija so vsi internetsi divje pričakovali še bolj pričakovano novico LucasArtov, ki so obljubili nekaj hudo bombastičnega v povezavi s svojimi klasičnimi igrami iz devetdesetih. No, novica je bila ta, da so naslednji dan, teden dni pred izdajo prebarvanega Opičjega otoka, na Steam zadegali naslednje stare igre, združljive z XPji in Visto: Armed & Dangerous (meh), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (izredno), Indy and the Last Crusade: The Graphic Adventure (zelo kul), Lego Indy: The Original Adventures (meh), Loom (izredno), Star Wars Battlefront 2 (dobro), SW Republic Commando (dobro), SW Starfighter (v redu), The Dig (dobro) in Thrillville: Off the Rails (v redu). Najbolj metuzalemske od njih, kot je Fate of Atlantis, tržijo po štiri evre, ostale pa spremenljivo, od 9 do 18 bruseljčanov. Vprašanje je, kakšna bo prodaja, saj so stare Lucasove avanture zastonj na voljo širom vsemreže na straneh, kot je Abandonia, in lepo delujejo pod DosBoxom ali ScummVM. Grim Fandanga, X-Winga, Day of the Tentacle, Full Throttla in podobnih veličin niso obelodanili, vendar pravijo, da s prenosom starega kataloga na nove mašine še zdaleč niso končali. Vsekakor lep način, da se mladež seznani z biseri iz dobe, ko bumtreskpinjav ni bil osrednja poanta iger.



Četrti C&C in peti Mechwarrior uradna

Za Command & Conquer 4 se že nekaj časa ve, da bo zaokrožil štorijo o tiberiju, in pred tedni so pri EAju čisto prostodušno objavili anketo, kaj si špilavci želimo v njem videti. Njenih rezultatov še ni, so pa namesto tega pri EAjevi britanski izpostavi za stike z javnostjo po nesreči potwittali, da je igra uradno najavljena, čeprav še ni bila. Je pa sedaj, ker se založniku ni več dalo okolišiti. C&C4 naj bi bil poslednji v seriji (kot da jim verjamemo) in naj bi kot tak postregel z nekaj presenetljivimi preobrati. Leta 2062, ko se bo igra dogajala, se namreč tiberij že tako razširi po Zemljinem površju, da si morata GDI in Nod seči v roke. *Goreči privrženci obeh frakcij počno harakiri.* Igra bo izšla naslednje leto, po trenutnih informacijah samo za PC.



Nadaljevanje pa bo malce nepričakovano dobila še ena legendarna serija. Gre za Mechwarrior, ki je ekrane zadnjič videl pred sedmimi leti z Mercenaries, dodatkom za štirico. Jordan Weisman, ustanovitelj FASE in trenutni lastnik licence MW, upa, da bo naslov pomenil nov zagon serije. Na igri, ki se bo imenovala enostavno Mechwarrior, delajo Piranha Games, ki so pomagali pri nedavnem drugem igričarskem delu Transformerjev. Kar pomeni, da imajo izkušnje z roboteji. In z zanič igrami. 2010, PC in xbox 360.

East India Company

Nedavno izdani Empire: Total War se ponaša s prelestnimi pomorskimi bitkami, ki pa se jim pozna, da po dodelanosti zaostajajo za dogajanjem na trdni zemljici. Če se kdo počuti prikrajšanega, bo nemara prišel na svoj račun z East India Company, ki je prav tako postavljena v 18. stoletje, a se osredotoča na pomorstvo in trgovanje. Sedeli bomo namreč v lederzicu tolstega velmoža ene od korporacij, ki so sestavljale vzhodno-indijsko trgovsko navezo, ali katere od tekmic. Naša naloga bo širiti kolonije matične države, se s trgovanjem karseda okoristiti in kupiti tri pudlje z rodovnikom. V ta namen bomo imeli na voljo repertoar diplomatskih in malo manj orokavičenih prijemov, na koncu pa bo zabobnelo orožje. Pravih kopenskih spopadov igra ne bo premogla, vendar bo tu nadzor nad opremljanjem ladij in realnočasovnim pomorskim bojem, ki je videti podoben Imperijevemu. Barkače bomo torej usmerjali, odrejali tip streliva in podobno. Založnik Paradox ima pod plaščem Europo Universalis, zato lahko pričakujemo podrobno izkušnjo. In hrošče, argh. (ag)

Paradox za PC, koncem meseca

Marvel vs. Capcom 2

Playstation Network in Xbox Live za ljubitelje starejših pretepačin postajata hramovita templja. Street Fighterju Remix in Alphi, Garouju ter King of Fighters se bo tako koncem meseca pridružil še Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes, ki je prvič izšel leta 2001 in doslej prispel na avtomate, xbox 1, PS2 in dreamcast. V špilu nastopajo Capcomovi in Marvelovi junaki od vsepovsod, se pravi na eni strani Ryu, Mega Man, Strider Hiryu, Felicia, Captain Commando in Jill Valentine, na drugi pa Wolverine, Spider-Man, Iron Man, Hulk, Captain America, Silver Samurai, Cyclops in Rogue. Vendar to še zdaleč ni ves nabor, saj je likov reci in piši šestinpetdeset. Čeprav predelava temelji na dreamcastovi inačici, kjer je bilo treba like odklepati, naj bi bili vsi odprti že spočetka, seveda pa bo dodano nalinijstvo. Bojevalni sistem namesto treh gumbov za udarce z roko in nogo pozna le dva, medtem ko je tretji namenjen vpoklicu soborca. Tako je, soborca, saj na začetku ne boš izbral enega lika, s katerim se nameravaš tepsti v pogledu od strani, marveč tri. Hkrati je mogoče prisiliti enega od nasprotnikovih čakajočih, da vstopi v boj. Barvita grafika, polna učinkov in bleščanja, naj bi sicer ne bila predelana v slogu SSF2T HD Remixa, moč pa bo vklopiti bilinearno filtriranje, dočim bo konverzija vsebovala podporo širokim zaslonom. Kupljeno. (sn)

Capcom za PS3 in xbox 360, julija

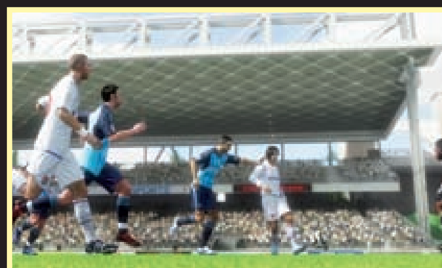
Max Payne 3

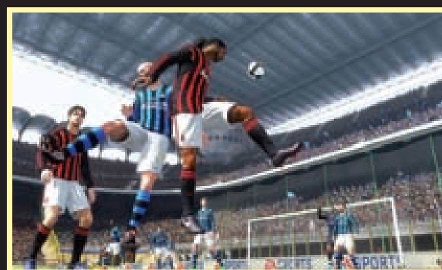
Maks Bolečina v naših srcih zaseda prav posebno mesto. Ne samo zaradi splošne odličnosti in inovativnosti obeh dosledšnjih delov, marveč predvsem zaradi unikatne pripovedniške plati. Noirovske stripovske sekvence z junakovimi kultnimi monologi so postale vsaj tako prepoznaven znak serije kot prav v Maksiju uvedeni, pozneje pogosto (zlo)rabljeni bullet time. Da bomo nekoč ugledali trojko, zatorej nismo dvomili, kvečjemu je presenetljivo, da nam je niso servirali že veliko prej. A iz škatle skakajočih klovnov s tem še ni konec, kar je posledica dejstva, da Maxa Payna 3 ne klepajo Remedy – Finci so preveč zaposleni z gospodom Wakom –, marveč Rockstar Vancouver. Dotični so dogajanje postavili dvanajst let kasneje, ko se vidno ostarela, plešasto mamojebna in malodane neprepoznavna različica Payna med bežanjem pred demoni preteklosti znajde sredi brazilskih favel. V brezzakonju neslavnih getov se udari z militariziranimi tolpami, predvsem s Primeiro Comando da Capital. Deratizacija Sao Paola ima potekati kot venomer poprej, iz tretje osebe z dvojnim vihtenjem pokalic in akrobatsko-upočasnjevalnimi karafekami. Rockstar dokazanega recepta ne nameravajo vidno spreminjati, so pa izdali, da bo izkoriščanje zaklonov tokrat igralo večjo vlogo. Okej, v akcijsko nadpovprečnost tretje Bolečine niti ne dvomimo, bolj nas skrbi, da bodo novi avtorji pozabili na temačnost, vzdušnost in močno pripovedništvo. Rockstar sicer trdijo, da se melanholični monologi vračajo in da bo trojka prepredena z odraslejšimi podtoni, a nekaj se vseeno ne zdi čisto prav. Res upamo, da spajdijev šesti čut utripa zaman. (ln)

Rockstar Vancouver za PC, PS3 in xbox 360, menda pozimi



FIFA 10





Bil je čas, ko je Pro Evo sesuval Fifo in kar se peceja tiče, je še vedno tako. Na konzolah je situacija drugačna, saj je next-gen FIFA nekdaj mogočnega Konamijevega konkurenta malodane ponižala. Oh, saj ima še vedno kup pristašev, toda kjer je njega dni PES veljal za simulacijo in FIFA za arkado, je sedaj ravno obratno. Da se je novo moštvo pri EA Canada zgledovalo ravno po japonski franšizi, je slaba tolažba. Še slabša pa bo, če Seabass letos ne bo orenk pomigal, saj je videti, da FIFA 2010, oprostite, FIFA 10 (da bo videti manj, čeprav bo že osemnajsta v neprekinjeni seriji od leta 1993) pripravlja sličen napad na naše televizorje kot madridski Real na zvezdnike. Med najbolj slinjenja vredne elemente sodijo preigravanje v polnem, 360-stopinjskem krogu, ne le v osmih digitalnih smereh, še nadaljnje izboljšave stika igralcev in fizike žoge ter večji poudarek na obrambni igri, poleg česar obljubljajo nadgranje umetne pameti, pošteno prevetritev direktorskega načina, bolj proste roke pri oblikovanju lastnih formacij in akcij, trenažni modus, sneg in nagce, ki tečejo čez igrišče. Nekaj od tega ni res in lahko si mislite, kaj. Inačica za PC, PS2 in PSP bo seveda bolj kilava, kar je glede na moč sodobnih računalnikov prav žalitev, ampak tako očitno bo. Boo. ***Electronic Arts za vse sisteme, jeseni***

Piratski zaliv zavzet?

Po sodbi izpred mesecev, kjer so štiri glavne akterje pri Piratebayju obsodili na zaporne in denarne kazni, je prišlo do prvih sprememb. Najbolj razvpita spletna stran za širjenje torrentov bo avgusta prešla v lastništvo prav tako švedskega podjetja Global Gaming Factory X, ki je zanjo odštelo 7,7 milijona dolarjev. Ob tem je kakopak izbruhnil hudournik špekulacij, kam ta poteza pelje. Načelujoči GGFu pravijo, da je za Piratebay nastopil čas legalnega širjenja vsebin, kar je povzročilo zvečano pojavnost videov na YouTubu s ponorelimi osebami. Prvotni člani tima TPB pa so v izjavi za javnost povedali nekaj čisto drugega: da se uporabniki nimajo bati hujših pretresov in da je ukrep namenjen razvijanju strani ter storitev. V ta namen naj bi se Piratebay kmalu decentraliziral. Ukinili bodo osrednji tracker (nadomestek še ni znan), prav tako naj bi bil gostitelj s prostorom, kjer bodo torrenti, nekdo tretji. Zaenkrat v tej kolobociji ni jasno še nič končnega, razen seveda tega, da se Piratebay, kot smo ga poznali doslej, poslavlja.

Googlov operacijski sistem

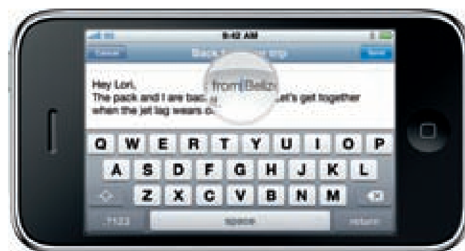
Microsoftova mora se uresničuje: po mavrici vsestransko uporabnih aplikacij in uspešnem operacijskem sistemu za mobilnike se je Google naposled lotil vkupdevanja pravega OSa. Poimenovali so ga Chrome OS, kar pomeni, da bo gradil na prepoznavnosti simpatičnega istoimenskega brskalnika. Krom je osnovan na Linuxovem jedru in bo spočetka namenjen netbukom ter lahkim prenosnikom, vendar se bo prej ali slej znašel na namiznikih. Googlov cilj je izdelati sistem nove generacije, s povezljivostjo, hitrostjo, preprostostjo in varnostjo kot središčnimi temelji. Zgodnja različica se navedoma zažene in poveže z vsemrežjem v vsega par sekundah, varnostni ukrepi pa naj bi poskrbeli, da bodo virusi in ostali žužki postali stvar preteklosti. Koliko od tega se bo uresničilo, bomo videli, vendar ne dvomimo, da bo Google besno inoviral in da bo internet postal osrednje orodje sistema, ne nekaj, do česar dostopaš skozi brskalnik. Težko čakamo sredino prihodnjega leta, ko naj bi se Chrome OS pojavil na prvih mini leptopih. Še zanimivo dejstvo: več Googlovih aplikacij, med njimi Gmail in Google Apps, se je končno otreslo naziva 'beta', kar pomeni, da jih bodo začeli tržiti podjetjem. Za Gmail je to trajalo samo pet let ...

Core i5 vendarle bo

V sejemskem raportiču zadnjega Jokerja je zapisano, da prihajajočim Intelovim procesorjem za manj zahtevne ne bo ime core i5. Trditev bazira na izjavah Francoisa Piednoela, veteranskega inženirja pri Intelu, ki je v intervjujih vehementno pojasnjeval, da so govorice o core i5 trtične in da bodo proce imenovali drugače. A le par dni po izidu revije je postalo jasno, da je tipo pametoval brez podlage, kajti podjetje je razkrilo uradne nazive za ves prihajajoči nabor. Glej ga zlomka, obstoječim core i7 se bodo pridružili bratci core i5 in core i3. Oboji bodo lahko dvo- ali štirijedrni (i7 ostajajo izključno četverogla-vi), s tem, da jim bodo izrezali hipernitnost, corom i3 pa tudi turbo, tehnologijo za dinamično pospeševanje glede na obremenitev ter število aktivnih jeder. Novinca za delovanje potrebujeta ležišče LGA-1156, torej matično z enim od prihajajočih veznih čipovij družine 5. Novost pa je, da bodo v tej posteljici ležali tudi nekateri core i7, natančneje predstavniki serije 8xx. LGA-1366 s svojim trikanalnim pomnilniškim krmilnikom in vodilom QPI ostaja, vendar bo odslej podlaga le za najhudejše med sedmicami, serijo 9xx. Tako, sedaj veste.

Na policah že novi iphone

Apple je 16. junija, le dober teden po najavi na vsakoletni prireditvi World Wide Developer Conference, v trgovine poslal najnovejšo verzijo svojega modnega dodatka z nazivom iphone 3GS. Kot zanimivost: izvirni mobilnik je pogledal na svetlo junija 2007, nadgradnja 3G pa julija lani, tako da gre očitno za enoletni cikel vbrizgov botoksa po zgledu Miše Molk. 3GS podpira najhitrejši prenos podatkov HSDPA, končno pa tudi snemanje videa s tridesetimi sličicami na sekundo, za kar skrbi nova kamerica s tremi megapiksli (prejšnja modela sta zmogla samo dva milijona točk). Mnogo špekulacij je bilo pred WWDC čuti na račun izboljšave grafičnih zmogljivosti napravice, saj je izjemni uspeh iger na iphonu Jabolčnike spodbudil, da se končno bolj posvetijo zabavi. 3GS ima vdelan naprednejši grafični čip, ki zmore v celoti izrabiti knjižnico OpenGL ES 2.0. To pomeni, da bodo trirazsežne igrice na tulifonu delovale hitreje. Prvi testi v divjini kažejo, da se na primer nalagalni časi vidno izboljšajo. So pa vodilni založniki, kot sta Ngmoco in Namco, povedali, da še ne načrtujejo ekskluziv zgolj za tretjo verzijo iphona.



● OS 3.0 je omogočil ležečo tipkovnico in končno dal s tem navadnim smrtnikom možnost, da SMSe tipkajo tako urno kot osnovnošolke.

Nadgradnja je prišla v navezi s posodobitvijo programske opreme, saj je v istih dneh službo nastopil operacijski sistem Iphone OS 3.0, o katerem smo že poročali. Za osvežitev spomina: gizmo odslej omogoča pošiljanje MMSov, kopipašto v vseh programih in za igričarje zanimive mikrotransakcije ter žokanje soigralcev po mreži. Zanimivo pa je, da se Apple kljub špilavski noriji preganjavično otepa teženj, da bi iphone označili za igrarskega drkamoža. Če upoštevamo, da je glavni hit simulacija prdenja, jih nekako gre razumeti. Tudi založniki so zaenkrat še previdni. Kljub dejstvu, da so igre z naskokom najbolje prodajana vrsta aplikacij na jabolčnem telefonu, ne gre spregledati dejstva, da je iphonov trenutno zunaj nekaj čez dvajset milijonov, ostalih telefonov, ki znajo poganjati vsaj kačo, pa dve milijardi. In še: gruči upajočih, da bo Apple na zemljevidu končno našel Slovenijo, še vedno ostaja le emigracija.

OCZjeva OLED-tipkovnica

Vas ime optimus maximus spomni na kaj? Moralo bi vas, kajti o tej 1300 evrov dragi OLED-tipkovnici ruskega studija Art Lebedev smo poročali več kot enkrat. Če ste tedaj vzdihovali in si želeli spreminjajočih se tipk tudi na svojem tipkalu, boste veseli zadnje najave podjetja OCZ. Znani izdelovalec ramnikov, ključev USB, diskov SSD in slične navlake je namreč predstavil sabre, igričarsko tipkovnico z devetimi programibilnimi knofi OLED. Miniaturni zaslončki prikazujejo natanko tisto, kar jim naročiš, povrhu pa delujejo v navezi s profili. To pomeni, da med delom na namizju kažejo bližnjice tipa e-pošta, brskalnik in me-



● Rumenkasta osvetlitev knofov OLED je žal nujna, saj zaslončki drugega ne podpirajo. Ni čudno, da polnobarvno knofalo OLED košta 1300 evrov.

dijski sukalnik, med photoshopanjem pogosto rabljene funkcije, po zagonu Crysisa pa mrtve Korejce. V ta namen sabre vsebuje 128 megabajtov profilnega pomnilnika, kar bo bržkone zadosti za kakih sedemnajst tisoč profilov. Sabre je v Čezlužju že naprodaj za 200 dolarjev plus davek, prihod na naša tla pa je več kot vprašljiv.

Jacko odšel v onkraj

Joker sicer ni revija rumene sorte, kjer bi se ukvarjali z življenji estradnikov, a velikemu Majklu se ipak moramo pokloniti. Kot veste že vsi, je ikonični 'kralj popa' preminil koncem junija, navedoma zaradi srčnega napada (po našem mnenju so nadenj naščuvali nindže z laserji, nekdo v uredništvu pa celo misli, da sploh ni mrtev, marveč igra badminton z Elvisom). Kljub temu, da že kakih petnajst let ni ustvaril ničesar omembe vrednega, je vestička o pogibeli dobesedno razsula internet, saj je guznilo na desetine velikih strani, med njimi CNN, CBS, AOL, ABC, Twitter in Facebook. Reke oboževalcev so se jele zgrinjati pred njegovo bajto in tam v slogu Diane odlagati kupe kiča. Mihova zapuščina je primerno gromozanska in poleg trojice legendarnih albumov vsebuje kopico povprečnih, nekaj filmov, patent za 'protigravitacijsko nagibanje' iz spota za Bad, trejdmarkovska munvok in jajcošlat ter vzklika ŠAMOUNA! in ČAČINGA! Prav tako je MJ med drugim zbiral igralne avtomate, konzole in igre zanje, kar je nameraval 24. aprila v navezi s še kupom druge robe ponuditi na dražbi. Katalog je obsegal 242 strani, ogledate pa si ga lahko, če guglate 'julien's auctions michael jackson'. Do dražbe potem ni prišlo, verjetno zato, ker se je zbiralcu utrnila solzica in se ni mogel ločiti od air hockeyja. Ga čisto razumemo. Aja, pa na uradno igro Moonwalker ne smemo pozabiti. Starejši se je nemara spomnite z avtomatov in mega driva, mlajši pa si dobodite emulator in jo preigrajte. Z mešanico psihadeličnosti, nore težavnosti in Jackotovega šarma je nadvse primerno slovo. Tudi zato, ker se vam bo znabiti že na prvem, najslabšem nivoju omračil um.



● Čeprav zlobni jeziki natolcujejo, da se je Michael s prijateljčki najraje šel anal-ogno zabavo, je bil glede na zbirko nor na videoigre.



si.playstation.com





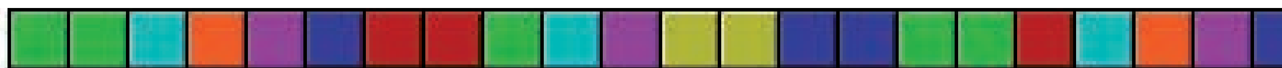
SONY

PLAYSTATION 3

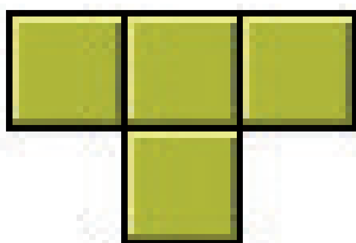


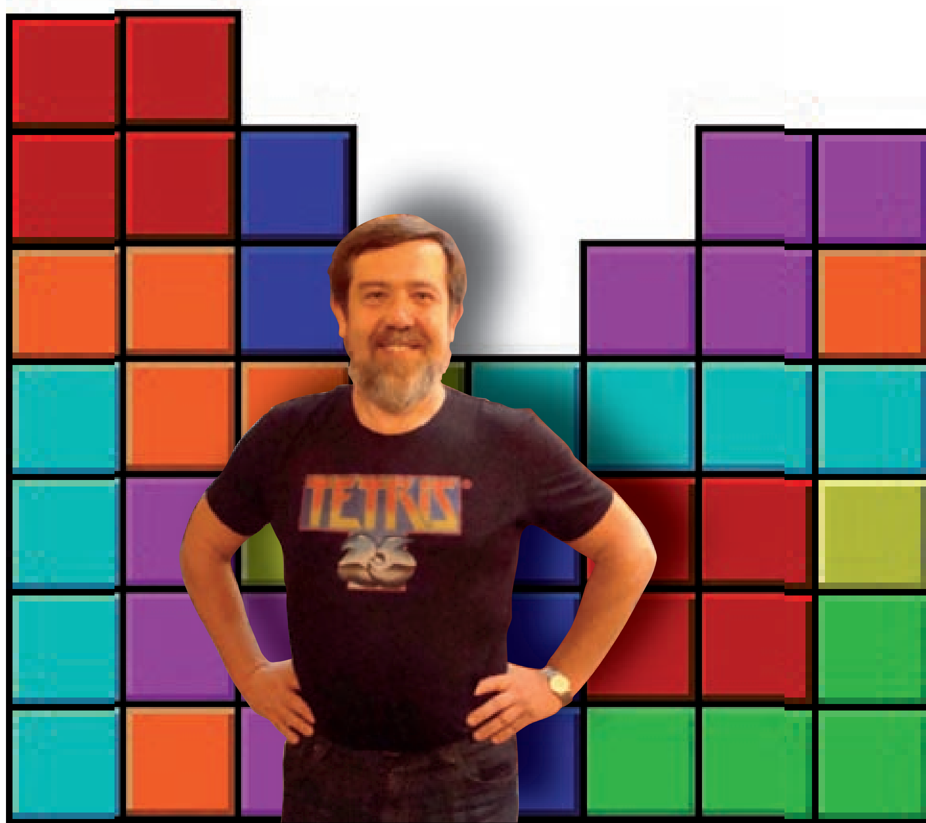
PLAYSTATION 3





POPOLNA IGRA





Judovski rek pravi: "Ljudje so kot olive. Iz njih dobiš najboljše, če jih stiskaš." In ravno v Sovjetski zvezi za železno zaveso, kjer so gmajno najbolj prešali, se je rodila ena najbolj vrhunskih iger – Tetris. Ob njegovi četrtstoletnici Sneti reče "Harašo!" in vkup zloži igralno-poslovne analuse.

Danes ima večina nas vsega preveč. Nekateri imajo polnoritnost sicer za življenjsko nujo, zlasti tisti, ki so se v davni sivini socializma čutili prikrajšani. To razumem, kajti kdor ni živel blizu meje z eno od razvitih sosed, je bolj malokrat gulil leviske, žvečil mandolat in igral ročne fliperčke. Kar je že dovolj, da se človek ne razvije normalno. A po drugi strani smo po osamosvojitvi iz preprostosti, ko sta bili na policah le ena vrsta kruha in mleka, zanihali v drugo skrajnost. V metež vsebin, ki v kapitalistični želji po pozornosti in zaslužku cvilijo ter mahajo iz slehernega kota. Nič čudnega, da izdelki postajajo vse bolj izgubljeni v lastnih vijugah. To velja tudi za elektronsko zabavo.

Tako čista igra, kakršna je Tetris, se je lahko rodila samo v drugem času in prostoru. Ožjem, bolj usmerjenem, manj kaotičnem. Takem, kakršnega smo Slovenci izkusili v nedrjih tete Juge ... in kakršna je bila Sovjetska zveza v prvi polovici osemdesetih. Državni aparat je imel tedaj ljudstvo v jeklenem primežu, Gorbačov in perestrojka sta bila šele raci na obzorju in plemenite komunistične ideje, ki so enako nezdružljive z opičjo človeško naravo kot Jezusovi nauki, so bile globoko v fazi izrojenosti. Ker ljudstvo časa ni moglo preživljati na stotine načinov, se je osredotočalo na tiste, ki so bile na voljo. Po milosti Centralnega komiteja so bile to predvsem namizne igre z miselno komponento. Največja je bila šah (iz Rusije in satelitskih držav ne prihaja zaman toliko velemojstrov), obstajale pa so še druge. Denimo Rubikova kocka, ki jo je leta 1974 udejanjil madžarski profesor Erno Rubik, in pentomini (pentominoes). V tej sestavljanki, ki si jo je leta 1953 izmislil matematik Solomon Golomb, je bilo treba v pravokoten okvir zložiti vse plastične koščke dvanajst oblik. Oblike so bile narejene iz petih kockic oziroma ploščic, in od tod je prišlo ime igre – pente v stari grščini pomeni pet. Ker je bilo to, da boš okvir napolnil, laže reči kot storiti, je bila uganka jako priljubljena.

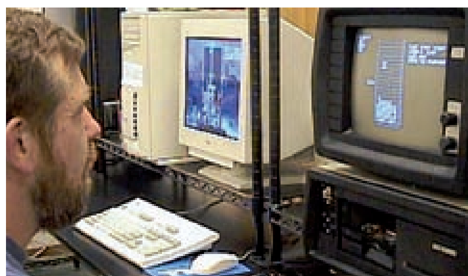
Dolgo jo je igral tudi računalniški inženir Aleksej Leonidovič Pažitnov. Pažitnov, letnik 1956, je bil v osemdesetih letih prejšnjega stoletja zaposlen v Računalniškem centru Znanstvene akademije v Moskvi, kjer je cele dneve navdušeno, maltene hekersko delal z računalniki. Njegova domača strast pa so bile raznorazne igre. In tako je sčasoma prišel na logično zamisel, da bi združil personalne kampjutre s pentomini. Po tednih programiranja, živčnega kajenja in srepih pogledov nadrejenih je sprogramiral nekaj genialnega. Špil, ki si je pokoril svet, kjer si ga niso mogle Marxove ideje in vsa sila rdeče armade.

Ruski car Aleksej

Če bi napisal, da se je to zgodilo po golem naključju, bi se zlagal kot babuška, ki sredi sibirske zime reče, da ne srka vodke. V opis Pažitnovih del in nalog je namreč spadalo tudi to, da s programiranjem testira novo strojno opremo, ki je prišla v Center. Za to pa so



bile nalašč majhne igre. Ko je Akademija dobila frišno računalo, zvano elektronika 60, je Aleksej zanj jel pisati enega takih špilčkov. Pri mozganju o tem, kakšen naj bo, mu je padlo na misel, da bi po zgledu pentominov na monitorju ustvaril navidezen pravokotnik, v katerega bi bilo treba postavljati virtualne kose. Ker kamenodobni abak, s katerim se je ukvarjal, ni zmogel prikazovati grafike, ampak le 24 črt s po 80 številkami ali črkami, je koščke izdelal iz oglatih oklepajev. Dva, ki sta gledala eden proti drugemu, sta predstavljala kvadratek.



● Več starejši Pažitnov igra Tetris na elektroniki 60. Ta je bila zgolj ruska kopija DECovega PDP-11, enega od naslednikov stroja PDP-1, na katerem je leta 1967 stekla prva videoigra, Spacewar.

Kljub temu Sašo ni imel jasne vizije, kako naj udejanji postavljanje. Še več, igro je najprej namenil sodelujočima človekoma, ki bi kose vstavljala izmenično. Do preboja je prišel, ko je izdelal rutino za vrtenje delov. Ravno zaradi izkoristka hitrega sukanja se je domislil, da bi kosi zaradi sile težnosti v realnem času padali z vrha zaslona, igralec pa bi jih moral obračati. Na tem mestu je zamisel o multiplayerju umrla in igra je postala namenjena enemu. Temu sta sledili bistveni poenostavitvi, namenjeni lažjemu, bolj intuitivnemu igranju. Prva je število kvadratov v posameznih delih zmanjšala s pet na štiri, kar je botrovalo imenu igre – Tetris, iz starogrškega tetra, kar pomeni štiri. Podaljšek -is je Aleksej izpeljal iz svojega najljubšega športa, tenisa. Druga pa je izrezala nesimetrične simbole, ki so bili zapuščine namiznih pentominov.



● V socializmu načinov zabave še zdaleč ni bilo toliko kot danes, zato smo igrali karte, šah, vovkalco in namiznice v slogu pentominov na sliki. V tem pogledu se nismo imeli prav nič slabo.

Zadnja temeljna izboljšava je bila izginjanje polnih linij. V prvih verzijah je bilo igre konec, ko si zapolnil okvir, do česar je prišlo hitro. Ker se je Pažitnov hotel zabavati dlje, je računalniku naročil, naj se polne črte odstranijo. To pa igranja ni le podaljšalo, marveč ga je poneslo v čisto drugo dimenzijo. Dimenzijo nalezljivosti, ki je avtorju domala preprečila, da bi Tetris končal, saj ga je stalno nabijal!

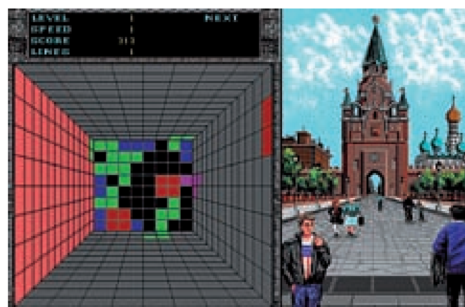
Enako se je zgodilo drugim, ko je 6. junija 1984 igro v končni verziji z dodanimi težavnostnimi stopnjami (ko si pobrisal določeno število linij, so kosi začeli padati hitreje), točkami in lestvico najboljših poslal v javnost. Tega ni storil kot trgovec, ampak kot pravi komunist, se pravi zastonj. Morda je bil tudi to razlog, da se je Tetris razširil po Moskvi kot požar. Nažigal ga je praktično vsak, ki je imel elektroniko 60. Ko so moskovske ulice opustele, se je Pažitnov zavedel, da je ustvaril nekaj posebnega.

Naslednji korak je bil pohod Tetrisa izven Rusije, a tam elektronike 60 praktično niso poznali. Igro je bilo treba prirediti IBMovemu PCju, ki je bil zahodni standard, toda Aleksej o ukazovanju slednjemu ni imel pojma. Na srečo je poznal komaj šestnajstletnega srednješolca Vadima Gerasimova, ki je bil zaljubljen v peceje in je raztural njih programiranje do te mere, da je k njemu po nasvete hodil ves Računalniški center. Dal mu je sleherno od dva tisoč Tetrisovih vrstic izvorne kode v pascalu in mali se je lotil dela. S Pažitnovim sta v nekaj mesecih izdelala izpopolnjeno verzijo za DOS, ki je risala prave grafične like, poznala barve, kazala naslednji kos, vsebovala angleščino in omogočala nastavitev začetnega nivoja oziroma količine smetja, ki je prisotno na začetku.



● V Tetrisovem okviru, zvanem tetrion ali tetreon, neumorno padajo štiridelne geometrijske oblike, ki jim Tetris Company uradno pravi tetrimini. Na sliki prvi Tetris za PC, ki ga najdete na natlačenki.

Aleksej tudi te inačice ni prodajal, ampak jo je skopiral nekaj prijateljem. Čez nekaj tednov je bil Tetris na vsakem PCju v Moskvi in se začel s tovariškim presnemavanjem disket širiti proti zahodu, prdeč na pojme, kot je 'pravično finančno nadomestilo za avtorja'. Bil je kot kak virus, le da je 25 kilobajtov dolga izvršna datoteka tetris.exe pristala na disku vsakega pisija, kar ni uspelo še tako prefriganemu trojancu. Sebe se recimo spomnim kot štirinajstletnega mulca, ki je Tetris stalno šopal na XTjih s jantarnimi monitorji v računalniški učilnici, kadarkoli profesorica ni zahtevala, naj se urim v cobolu. Proč me je lahko zvlekel samo Larry s svojimi veneričnimi boleznimi, a to je že druga zgodba.



● Welltris je edini oficielni trirazsežni Tetris, naredil pa ga je Pažitnov. Na vsemreži ga najdeš zastonj (zaženi z DosBoxom) in je dobra vaja za možgančke.

Ljudje vseh sort, od hardcore gikov prek žensk do otrok, so Tetris tako radi igrali zato, ker je bil takoj razumljiv, a hkrati izzivalen ... in ker je odstranil tančico skrivnosti z računalnika, te velike hrumeče škatle, ki si jo tistebodi krmaril s kriptičnimi povelji tipa cd, md & dir. Mladiči, vedite, da je bil to čas operacijskega sistema DOS, ko je bilo treba vsak ukaz natipkati in je bila miška še eksotika. Da vidite, kako je to bilo, v svojih puvaških Oknih zaženite programček 'cmd'.



● Takole legalno pregibno 5,25-palčno disketo (pozor, relikvija!) je videl redkokdo. Tetris se je kljub manku neta divje širil s prijateljskim presnemavanjem.

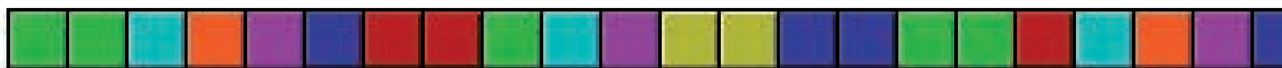
Tetris je bil torej eden začetnikov, če ne kar začetnik danes orjaškega trga s špili za občasne igralce. Nič čudnega, da ga ledeniška meja sovjetskega bloka ni mogla zadržati. Le ena disketa je zadostovala, da je šlo kmalu v rit na milijone zahodnih delovnih ur. Disketa, ki jo je v obtok spustil Robert Stein, lastnik angleškega distributerja Andromeda Software.

TEORIJA ZAROTE

V domala vseh enciklopedičnih in dokumentarističnih virih ter intervjujih je Aleksej Pažitnov predstavljen kot tihi genij, ki ga je Tetrisov uspeh presenetil in ki ni nikdar pomislil na to, da bi ga prodajal. A njegov družabnik Vadim Gerasimov na spodnji sliki ima drugačno zgodbo, ki si jo lahko prečitate na *http://vadim.oversigma.com/Tetris.htm*. V njej pravi, da je hotel Aleksej od nekdaj služiti z igrami in da je Tetris dal v obtok zastonj šele, ko ga ni mogel prodajati. Ko je z njim v stik stopil Robert Stein iz Andromede, se je odločil, da bo delal le še na Tetrisu, s čimer je odgnal partnerja Dimitrija Pavlovskega. Gerasimov hkrati trdi, da ga je Pažitnov nategnil s podpisom pogodbe, ki mu je odvzela vse pravice do Tetrisa.



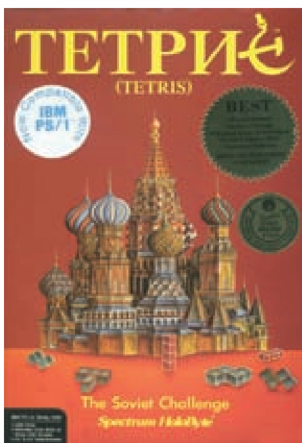
Kaj je res, vesta samo onadva, toda v prid Vadimovim izjavam morebiti govori dejstvo, da je bila verzija za MS-DOS v angleščini in kot taka pripravljena na prodor na Zahod. Takisto Pažitnov dejansko ni izgubljal časa, da je spokal iz Sovjetske zveze. Leta 1991 je z Rogersovo pomočjo emigriral v ZDA, kjer sta na Havajih (kam drugam bi Moskovčan sploh šel?) ustanovila Tetris Company LLC. Kljub temu je delal za Microsoft, za katerega je dizajniral Pandora's Box, Hexic HD in Hexic 2, še pred odhodom iz Moskve pa je izdelal trirazsežni Tetris, Welltris. Zdaj uživa od tantiem.



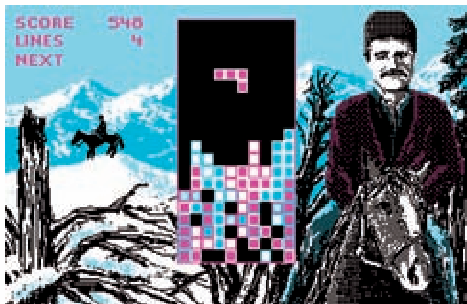
Kravatarski ravs

Tetris je bil sicer zastonj, vendar so se okrog kučmastega socialističnega 'raja' smukali lačni kapitalistični merjasci – med njimi Stein. Stein si je premoženje ustvaril z uvažanjem raznega programja v Veliko Britanijo. In od kod je softver dobival? Z Madžarske, enega mostov med socialističnim rajem in Zahodom. Madžarska je na veliko izvažala miselne igre, z Rubikovo kocko vred, Stein pa jo je obiskoval, odkrival novosti, kupoval pravice zanje in jih lifral na Otok.

Tako je v Budimpešti zgodaj leta 1986 opazil Tetris, ki so ga igrali vsi, lastil pa nihče. Zavohal je priložnost, našel Pažitnova in mu za predujem ponudil deset tisoč funtov. Aleksej mu je odgovoril, da ga posel zanima, Stein pa je ta pristanek vzel kot obvezujočo pogodbo in brž zahakljal veliko angleško podjetje Mirrorsoft, del medijskega imperija mogotca Roberta Maxwella. Mirrorsoft je tako že januarja 1988. poskrbel, da je Tetris prišel na britanski in evropski trg, dočim je igro v Ameriki isti mesec splovila kalifornijska firma Spectrum Holobyte, takisto v Maxwellovi lasti.



● **Ko so Tetris splavili v Ameriki, so ga zadegali v takole komunistično šatuljo, ki je cikala na prepovedan izdelek izza železne zavese in s tem bezala po radovednosti zahodnjaškega kupca.**



● **Tržniška prirejenost zahodnjaškega Tetrisa je segla dlje od škatle. Nivoji so bili opremljeni z razgledniškimi slikami ruskega življenja, kot si ga je predstavljal Joe Smith iz Oregona.**

Uspeh ni bil samoumeven, saj je bil Tetris drugačna igra, kot je trg pričakoval. Ni bil usmerjen na PINJAV PINJAV BUM BUM PINJAV!!!, bil je mozgalen in grafično osnoven. A nalezljivost si je podredila slehernika, povrhu pa so tržniki špil javnosti vabljivo predstavili kot eksotiko izza železne zavese. Ime Tetris na rdeči škatli so napisali v cirilici, dodali sliko katedrale svetega Vasilija in namesto črke S uporabili simbol s srpom ter kladivom. Pri tem je pomagalo, da je Sovjetska zveza ravno tedaj fasala Gorbačovove reforme in da je bila vsaka druga beseda pri poročilih perestrojka.

Ker je posel tekel kot namazan, so se biznismeni okrog njega bakterijsko množili. Ampak pri tem jim je bilo za moralo in etiko malo mar, zato so si avtorske pravice podajali kot vroče cmoke. Spectrum Holobyte jih je nekaj za važni japonski trg prodal mlademu poslovnežu Henku Rogersu, ki je imel zveze pri Nintendu, Mirrorsoft pa je taiste oddal Atariju. Ko so vpleteni ugotovili, da nekaj ne štima, je zmagal Atari. Istočasno so se Atarijevci pripravljali na lansiranje lastnega Tetrisa na Nintendovi konzoli NES, ki je bila tedaj brutalno popularna, saj so menili, da imajo zanj pravice. Čorba pa je zavrela, ko je Rogers ugotovil, da nihče nima pravic do Tetrisa na ročnih drkalicah. Ker je bil povezan z Nintendom, Nintendo pa je bil na tem, da splovi prvi game boy, je odletel k Steinu, Stein pa se je hkrati na skrivaj menil z Mirrorsoftom. Ko je Rogers februarja 1989. zaslutil, da nekaj ni v redu, je odfrčal v Moskvo. Vendar se tam ni srečal s Pažitnovom, temveč z aparatčikom Nikolajem Belikovom, predstavnikom podjetja Elorg, za katerim je stala sovjetska vlada. Ta je ugotovila, da od Steinove Andromede od velikega posla s Tetrisom ni dobila niti beliča. Za polno mero so se v Moskvi na isti dan, ne da bi vedeli eden za drugega, znašli Rogers, Stein in kravatniki, ki jih je Robert Maxwell skrivoma poslal, da bi vse pravice pripadle Mirrorsoftu.

Sučna točka vsega je bil prav Belikov, ki je Tetris s spretnim manevriranjem oddal Henku Rogersu, ker se je ta spoprijateljil z Pažitnovim. Rogers pa je z njimi oskrbel Nintendo. Težava je bil zdaj Atari, ki je vmes izdelal 268.000 modulov lastnega Tetrisa za NES. Besni Atari je tožil Nintendo, vendar je slednji zmagal, saj je imel vso papirologijo. Atari si je lahko module zataknil za klobuk, Nintendo pa je naredil Tetris za NES, katerega je prodal tri milijone kosov, in za game boy, ki ga je napravi prilagal zastonj. V promet so tako spravili 40 milijonov izvodov GBjevega Tetrisa ob ravno toliko špilodečkih. Game boyev uspeh je šlo v veliki meri pripisati prav Tetrisu, slednji pa je eksplodiral ravno takrat, ko se je z osebnih računalnikov preselil na drkalice.



● **Moža, ki sta Tetris zares storila: levo poslovnež nizozemskega rodu Henk Rogers, desno izvirni avtor igre Aleksej Pažitnov. Zadaj uradni logotip, ki ga kot vse ostalo tetrisovsko ščiti Tetris Company.**



● **Slovenci Tetrisa na game boyu nismo kaj dosti nabijali, saj dežela na sončni strani Alp ni bila nikdar drkamožna. Drugače je bilo v ZDA, kjer je špil eksplodiral ravno, ko je prišel na GB.**

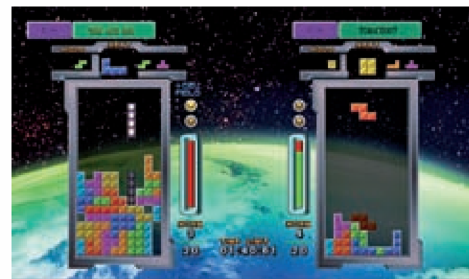
Velemojstri Tetrisa

Po teh začetnih zapletih je Tetris sčasoma pristal na domala vsaki e-zabavniški platformi, ki so jo naredili po letu 1984. Začenši s PCjem, NESom in game boyem, končavši z wiijem (Tetris Party za WiiWare), xboxom 360 (Tetris Evolution za XBLA), DSom (odlični Tetris DS z drogeraško spletno povezljivostjo), javo ter iphonom. Da ne omenjam stotin naslovov, ki jih je kremeljski izvirnik navdihnil, od trirazsežnih izvedenk do odvrtkov, ki so vnesli več ali manj samosvojosti. Širši publiki so najbolj znani Super Puzzle Fighter 2 Turbo (J171), Dr. Mario (J179) in Lumines (J174). V prvem padajo raznobarvni kvadratni dragulji, ki jih je treba usklajevati, za stilističen okras pa so pridodani liki iz fajterskih serij SF ter Darkstalkers ... v drugem uletavajo tabletke, s katerimi zdraviš virusna obolenja ... v izvrstnih Lučkah pa se polje razširi, medtem ko vse skupaj spremlja glasba, usklajena z dogajanjem.



● **Eden najbolj znanih tetrisovskih odvrtkov je Super Puzzle Fighter 2 Turbo, ki je tako nalezljiv, da Luni zaradi njega napiše 3,8 članka manj na mesec. Odlična igra, ki je na voljo tudi za računalnike.**

Nemalo tetriščin se je odlično prodajalo, bolje kot marsikaka moderna nažigalnica. Doslej so spravili v promet več kot 125 milijonov kosov uradne serije. A če je Tetris poletel na krilih casual igranja, je skozi leta postal hrana za najbolj okorele špilavce. Tem je postreglo japonsko podjetje Arika, ki je Tetris z malenkostnimi priredbami osnovnega recepta (v skladu z uradno politiko Tetris Company, ki bedi nad vsem tetrisovskim) spremenilo v tekmovalno obsesijo. V avtomatih iz serije Tetris the Grand Master ga je namreč priredilo vegastookim norcem z refleksi munga in koncentracijo jedijskega mojstra. Serija TGM obsega štiri naslove: Tetris the Grand Master 1 (1998), Tetris the Grand Master 2 The Absolute (2000) z nadgradnjo Plus, Tetris the Grand Master 3 Terror-Instinct (2005) in Tetris the Grand Master Ace (2005), slednji za japonski xbox 360. Osnova je enaka kot v običajnih Tetrisih, toda par ključnih elementov je subtilno prirejenih. Hitrost padanja tetrominov se v TGMjih ne dviga tako, da greš na nov nivo za vsakih deset počiš-



● **Tetris the Grand Master Ace za xbox 360 se ne more pohvaliti z grafično naprednostjo. A srž je prefinjena mehanika, namenjena najbolj hardcore igralcem, ki imajo še kosmiče v obliki tetriminov.**



čenih linij, marveč stopnje naraščajo praktično nenehno, za sleherno odstranjeno linijo in kos, ki ga postaviš. Skupno jih je 999 in cilj je priti do zadnje ter v postopku doseči oceno grandmaster. A to ni vse. Po petstoti stopnji se tetromini začnejo pojavljati na dnu brez vmesnega padanja, pri čemer je razporejanje mogoče zaradi polsekundne pavze, preden se kos ob stiku z drugim kosom zaklene (to je drugače uvedel kratkotrajni Sega Tetris, preden ga je Nintendo zatrl podobno kot Atarijevega), zmožnosti obračanja delov, preden se pojavijo, in generatorja delov, ki zagotavlja, da ne prihaja do preveč zoprnih oziroma nepravičnih situacij. Nasploh so vsi TGMji matematično precizni v slogu najboljših 2D pretepačin, kar godi hardcore igronorcem v japonskih arkadah. Ti so zaljubljeni v načine, kot je TA death iz TGM2Plus, kjer se kosi brez padanja pojavljajo že od začetka, in napredovanje v čin velemojstra med rolanjem zaslug za izdelavo špila, kjer so bloki po pristanku nevidni. Ja, nevidni.



Za hiter tetrisni fiks skoči na Tetrisfriends.com, kjer lahko pokažeš svoje široko znanje, kako narediti stolp iz Pise na sredini ekrana. Slično nalezljiv je uradni Tetris za DS, kjer so na liniji sami Japončki.

Zdaj vem, da vas že ima, da bi igrali te preklicane Tetris Mojstre, sploh če ste bili radovedni in ste v YouTube vpisali 'Tetris Grand Master' ali 'Tetris Japan Finals'. Če prej ne, ste tedaj uvideli, da gre za resno, tekmovalno sceno z mnogimi pravili, tehnikami in subtilnostmi. A to bo zvečine težko, če niste v Tokiu. ROM enice se valja okoli in ga poganja emulator MAME, dvojko prepozna le MAME verzije 0.99u4, nedostopna trojka domuje na Taitovi plošči type-X, ki je v bistvu PC z Windows XP, Grand Master Ace pa je regijsko zaščiten in ga brez japanskega X360 ni moč pognati. Zato je najbolje, da poklikate kak doujinski port za računalnik. Na natlačenki je Texmaster 2009, ki v marsičem oponaša TGMje, medtem ko na *Blockboxgame.com* najdete zastonjsko brskalniško inačico v javi, ki ima poleg tega internetno povezljivost, spletne lestvice in čvekalne možnosti.

Tetrisov učinek

Tetris igrajo vsi, in to neprestano. Za to je več konkretnih razlogov. Prvič, zlaganje kosov ugaja graditeljskemu namesto uničevalskemu delu možganov, kar je v digitalni zabavi, ki se zvečine osredotoča na pokanje monstrumov, še vedno neobičajno. V Tetrisu gradnja nadomešča pobijanje, kaos se umika redu in izginjanje starega v slogu življenjskega kroga omogoča prihod novega. To sede moškim, ženskam, odraslim in otrokom. Drugič, početje ima adrenalinsko razsežnost, saj moraš razmišljati in se odzivati hitro. Tako je istočasno poskrbljeno za tuhtanje in ples prstov. Tretjič, špil dojameš v sekundi, za mojstrovanje pa potrebuješ neprimerno več, saj je situacij zaradi naključnih padajočih kosov neskončno. In četrtič, Tetris udarja po isti heroinsko obsesivni struni v človeški duši, na katero brenka World of Warcraft. V vodnjaku je zmerom še ena vrsta za izbris, še en padajoč delec, ki ga je treba razporediti, še ena praznina med urejenimi kosci, ki proseče zre vate, da jo zapolniš. To je klic, ki se mu kontruktor v nas skorajda ne more upreti.

Tako zelo adiktivna je igra, da proizvaja takozvani 'Tetrisov učinek' (Tetris effect) – mnogi, ki jo igrajo dlje časa, začnó o igranju razmišljati tudi, ko ga ne izvajajo, čutijo nenavadno potrebo, da bi zlagali blokce, in ko gredo spat, jim kosci padajo pred zaprtimi očmi. Tetris efekt je postal celo krovni izraz, ki označuje halucinogene učinke vsakršnih špilov, recimo WoWa, Guitar Hera ali Street Fighterja.

Predvsem pa je zanimivo, da se izvirni dizajn v vseh teh letih skorajda ni spremenil. Verzij je ničkoliko, a praviloma se najbolje igrajo ravno tiste, ki ostajajo blizu originalu. Tetris je Tetris in bolj kot ga skušaš spremeniti, bolj se izkaže, da je najboljša njegova najbolj pristna oblika – največkrat ona kristalno čista izpred četrt stoletja. Tista, ki se ji Japonci s serijo Tetris the Grand Master le globoko klanjajo in za katero Pažitnov pravi, da je ne bi modificiral v ničemer. Zares: če si kaka igra zasluži, da ji rečemo popolna, je to Tetris.



Še pomnite, tovariši? Tale človek v ljubljanski Kiberpipi zlaga kosce v pristnem okolju XTja z zelenim monitorjem in 5,25-inčnim disketnikom ter zamaščeno tipkovnico. DosBox gor ali dol, takole se igra Tetris!

V VSEMREŽNIH GLOBINAH

Tetrisfriends.com – izredno simpatična pagina, kjer v luštni grafiki čisto zastonj igraš mnoge variante Tetrisa sam ali v spletni družbi.

Tetrisconcept.com/wiki – enciklopedija z razlagami vsega tetrisovskega.

Google Video – vpišite "Tetris From Russia With Love" in na ogled boste dobili ves enourni BBC-jev dokumentarec, ki se bavi zlasti s kravatarsko vojno okrog Tetrisa. Izredno zanimiv ogled, čeprav na trenutke malo nejasen in enostranski.

Atarihq.com/tsr/special/tetrishist.html – še en obsežen pogled na kravatarske vojne.

Bsixcentdouze.free.fr/tc/tgm-en/tgm.html – podrobneje o hardcore seriji Tetris the Grand Master.



- - ONI PRIHAJAJO. STALNO. - -

Polnih enaintrideset let se Space Invaders jemljejo iz okrogzemeljske črnine, robotsko prodiraje, neusmiljeno streljaje. Čas je, da jim Sneti na pot razen ladjice postavi zgodovinske črke.



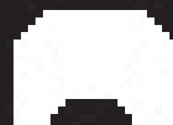














Da so Napadalci iz vesolja modri planet dosegli ravno junija 1978, ni naključje. Dobro leto poprej je velika platna v Ameriki ozaril film Star Wars in s svojo pravljično akcijskostjo spremenil način, kako je običajen človek gledal na znanstveno fantastiko. Nič več zamorjenosti v slogu Space Odyssey, visokoletečih idej in tiho počasnih kadrov, temveč naspidiran, spektakularen boj Dobrega in Zlega, ki ga je lahko razumel vsak. ZF-norija je preplavila razviti svet in kmalu pljusknila na obale Japonske, domovine Invaderjev. Gejšeljubci so zadeve v stilu Vojne zvezd tako ali tako čislali, saj so dotlej fasali najmanj Astro Boya, Godzilo in rdečeučne mehanske samuraje, s katerimi so si tešili frustracije zaradi poraza v drugi svetovni vojni. Pospešeno dihanje ob Lucasovi basni se je pomešalo z obstoječo ljubavjo do vsega, kar je imelo znanstveno-vesoljski pridih, in v povprečnem poševnookcu vzdramilo zverinsko lakoto po še več tovrstnega. Lakoto, ki so jo rade volje potešili Space Invaders.

Bičkarji iz onkraja

Kot za dosti legendarnih iger je za Napadalce odgovoren praktično en sam človek. To je Tomohiro Nišikado, letnik 1944, ki je pred izidom svojega najbolj znanega proizvoda zvesto tlačanil pri podjetju Taito. Ko so mu nadrejeni med šogunskim dretjem zabičali, naj nemudoma priobči nov špil, sicer mu bodo zaukazali harakiri med stanjem na glavi, se je priklonil do tal in se vestno umaknil v čumnato mozgat, kako naj izpolni navodila. Zanimivo pa je, kako proste roke je pri tem imel. Če bi si izmislil simulacijo rikše, bi si pač izmislil simulacijo rikše.
Namesto tega se je naslonil na igro, od katere je bil tedaj malodane odvisen: Atarijev Breakout, ki ga pri nas bolj poznamo po klonu Arkanoid. (Tega je deset let pozneje razvil, hehe, ravno Taito.) Smisel Breakouta je odbijanje žogice z loparjem na spodnji strani zaslona proti zgornji, kjer na razbitje čakajo opeke. Nišikado je premislil o srži tega početja in ugotovil, da ga tvorita število ceglov in izvrstni občutek, ko očistiš nivo, nakar je to združil s svojo dolgotrajno željo po izdelavi streljanke. Lopar je zamenjal z bazno postajo, ki se je enako kot lopar gibala levo in desno, opeke pa s sovražniki, ki si jih streljal s pritiskom na gumb. Sprva so bili to ljudje, a ga je predsednik firme nadrl, da je to neprimerno, zato jih je zamenjal s pošastmi. Ker je tedaj že nekaj vedel o haranju Star Wars po svetu, je to botrovalo njihovemu vesoljskemu poreklu. Konkretno pa jih je navdihnila klasična ZF-povest Vojna svetov H. G. Wellsa, kjer so Marsovci opisani kot morskemu življu podobni nestvori. Tarče na sredini zaslona je Nišikado izdelal po predlogi rakov, pri risanju zgornjih si je predstavljal hobotnice, dočim je leteči krožnik, ki občasno preleti vrh nivoja, hjah, leteči krožnik. S čim drugim bi se Marsovci lahko prevažali?
A preden je podobice sploh udejanjil, se je krepko zafrkaval s programiranjem, saj je ves projekt skodiral domala na lastno pest. Sodelavcu je zaupal le zvočne učinke in oblikovanje zunanjosti avtomata, vse ostalo je spedenal sam. Pisanje programske kode ni bilo



enostavno, saj v poznih sedemdesetih na Japonskem niso imeli primernih računalnikov. Zato je Taito iz Amerike uvozil Intelove procesorje 8080, okrog katerih je Tomohiro zahvaljujoč svoji diplomi elektroinženirja postavil ostali drob. Monokromatsko grafično kartico, ki je na katodni zaslon pošiljala črno-belo sliko ločljivosti 260 x 224, in analogne generatorje zvoka. Nato je moral spisati orodja za programiranje in šele ko je opravil to delo, se je lahko lotil konkretnega kodiranja. Afnarija je vzela polovico dvanajstmesečnega razvojnega cikla, v katerega drugih šestih mesecih so nastali grafika, mehanika igranja in podobno.








Sredinec kravatarjem

Ko je Nišikado špil spomladi 1978. izgotovil, ga je predstavil svojim šefom – ki pa, za razliko od njegovih običajnih kolegov v službi, niso bili navdušeni. Tržniki so vili roke zlasti zato, ker Space Invaders niso bili podobni nobeni dotlejšnji igri, to pa je v njihovih omejenih bučah pomenilo nezanesljivost plasiranja na trg. Najbolj sta jih razpizdili dve lastnosti. Prvič, Invaderji so bili pionirska igra, kjer so nasprotniki streljali na igralca. Do takrat barabini tega dejansko niso počeli in birokrati niso vedeli, kako se bo publika odzvala. In drugič, če so sovražniki, ki so se zlagoma pomikali proti dnu nivoja, tega dosegli, je bilo dogajanja konec ne glede na število preostalih življenj. Nefer! Tožbe! Katastrofa!
Ampak Nišikada se ni dal, tako kot ne nekateri njegovi kreativno navdihnjeni šefi. Avtomat s Space Invaders je tako junija pristal v japonskih igralnicah ... in v trenutku naredil orjaški darmar. Takega, da so posebej za te avtomate odpirali cele hale. Takega, da so morale državne kovačnice izdelati dodatno količino kovancev za sto jenov, ker jih je zaradi izdatnega sipanja v avtomate začelo zmanjkovati. Takega, da so tolpe mladostnikov ropale trgovine s špecerijo, da bi prišle do cekina za igranje. Le nekaj mesecev po izidu je Taito čez črno-beli ekran začel lepiti posebne folije, ki so ladjo in aliančke v posameznih vrstah odele v štiri barve, v nekaj letih pa so potržili več kot sto tisoč avtomatov.. Kmalu je licenco za ameriški trg odkupil Bally/Midway in norijo prenesel še tja ter kasneje v Evropo, medtem ko so zvestemu samuraju Tomonobuju naročili razvoj nadaljevanja. Žal Space Invaders: Part 2, ki je prišel leta 1980 ni bil tako uspešen kot prvenec, čeprav se je šopiril s pravo barvno grafiko in imel aliene, ki so se delili v skupine.
A to ni važno, kajti poanta je v tem, da je enica izredno vpliven naslov. Ker je bila to prva igra, v kateri so sovražniki napadli igralca, ji materinstvo smisla dolguje slehernі špil, v katerem si ogrožen na ta način. Ker je z idejo alienov, ki napadajo Zemljo, seznanila milijone, je to postal eden od temeljev elektronske zabave. In ker je imela tako igralno mehaniko, kot jo je, je bistveno prispevala k razvoju žanra vsemirskih rešetačin – shoot'em-upov. Invaderjem, ki so Taitu zaradi nadaljevanj in predelav za vse mogoče sisteme doslej prinesli okrog 350 milijonov evrov, niso sledili le mnogi kloni, temveč so se pri njih navdihnili številni odvrtki in naposled samosvoji naslovi. Potomci so v lastne smeri najprej krenili plaho (Galaxian), nato pogumneje (Defender, Scramble). Da z Japonske prihaja levji delež najbolj kakovostnih šutemapov, so v mnogočem zaslužni ravno Invaderji, saj je moč črto od njih potegniti skozi R-Type do sodobnih mojstrovin, kot je Ikaruga.



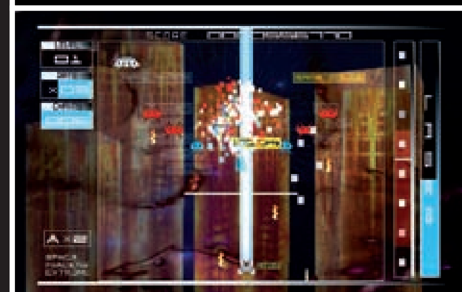
Tomohiro Nišikado je igro hotel najprej imenovati Space Monsters po tedaj pri rižarjih popularnem komadu, a mu je šef ukazal spremembo.

Pinjav za vedno

Ljubitelj žanra, ki ni slepo zataknjen v retru, danes na Space Invaders stežka ne bo gledal malce pomilovalno. A čeprav se igra ni postarala tako dobro kot Marisa Tomei, jih ni napačno igrati. Predvsem zato, ker je enostavna zasnova izvedena tako elegantno. Bazno postajo, s katero braniš Luno kot zadnjo postojanko na poti do Zemlje, premikaš levo in desno in naravnost navzgor streljaš aliančke. Teh je na vsaki stopnji pet vrst po enajst kosov. Formacija začne dokaj visoko na zaslonu in gre korakoma proti desni. Ko doseže rob, se pomakne vrsto niže in začne pohod proti levemu robu. Kadar do tja prišedši, kot vse pred sabo uničujoč pisalni stroj pade vrsto niže in zopet krene desno. Njeni delčki tačas streljajo nate, čemur se je zdravo ogibati. Več alienov kot uničiš, hitreje se ostali premikajo, kar pomeni, da so vse nevarnejši. V pomoč so ti štirje bunkerji, ki zlagoma razpadajo pod tvojimi in njihovimi izstrelki, igre pa je konec, če vdiralci dosežejo spodnji rob ali ti zmanjka vseh življenj (trije na žeton). Ko fentaš vse ostude, greš na naslednjo stopnjo, ki je malce težja, saj formacija začne vrsto niže. In tako dalje, v neskončnost. Finala namreč ni – vsa poanta je v tem, da preživiš, kolikor dolgo moreš, in vmes zbereš čim več točk.
V tem je mogoče iskati prispodobo za to, da nas bodo napadalci iz vesolja gotovo potokli, ali kaj podobno ničejansko zamorjenega. A izven tega je glavna privlačnost Invaderjev uravnoteženost elementov. Skrbno je načrtovano vse, od hitrosti premikanja tvoje postaje in rokomavhov prek dodatnih točk na rovaš streljanja krožnika, ki preletava zgornji rob, do dejstva, da lahko s svojimi izstrelki uničuješ sovražne ter da ne moreš izpljuniti novega, dokler prejšnji ne izgine. Igranje je tako orkestriran ples, v katerem je enostavna grafika plus, saj omogoča preciznost. Za vzdušje pa skrbijo srhljivi zvočni učinki, ki jih ne spremlja glasba. Malokaj v igrah je tako zlovešćega kot zamoklo analogno škripanje približujočih se tujcev v vesoljski črnini, ki vse bolj narašča, hitreje kot se premikajo.
Času nastanka in razvitosti industrije primerno so Space Invaders težka, okorela igra, v kateri marsikak pomehkužen novodobnež ne zmore priti niti čez prvi nivo. Ni pa nepoštena in za uspeh zahteva natančnost ter strategijo. Lovkarje lahko recimo odstranjuješ po navpičnih vrstah, začenši na robovih, kar ti da več časa, preden se pomaknejo niže, a si zato na krajši rok bolj izpostavljen, dočim je šmajsanje v njihova središča tvegano, ker od tam prihajajo njihovi streli. Najbolje jih je pokati malo levo ali desno od njihovega centra, za kar pa je treba biti spreten.








Prvi Space Invaders so skozi leta rodili mnoga bolj ali manj zvesta nadaljevanja, od zahodnjaškega avtomatnega odvrtka prek ekstremne inačice do 3D verzije za PS2. Med poznavalci je znana tehnika 'Nagoya attack', kjer si uničil en stolpec alienov in se jim nato ogibal, dokler ti hrošč ni omogočil neranljivosti. Rekord v izvirni avtomatni verziji znaša 55.160 točk. Vse skupaj pa se je Japoncev morebiti tako dotaknilo tudi zato, ker je bil navdih za Star Wars in s tem Space Invaders film Hidden Fortress kultnega režiserja Akire Kurosave.

Jasno, globina ni taka kot v sodobnejših streljačinah. Navsezadnje je bila izrecna Tomohirova želja, da bi naredil špil, ki bi ga hitro razumel in se z njim zabaval vsakdo. Prav tako je tempo svinčen in se klatenje kvadratkarjev se začne na daljši rok vleči. Oboje je spremenil že Part 2, kako novejše nadaljevanje, zlasti Space Invaders Extreme za PSP, DS (J183, 85) in xbox 360, pa je izvirniku v vsakem pogledu močno superiorno. A vendarle so temelji, ki so Nišikadino izgruntavščino spremenili v igrarsko stalnico, nespremenjeni in nespremenljivi. Napadalci iz vesolja bodo vedno prihajali, mi pa jih bomo zmerom uničevali. V Invaderjih in izven njih.



KRATKA ZGODOVINA ŠPASA

Ko se do podstrešnega sušila odpravi po sveže gate, se Case spotakne ob zaprašeno, s pajčevino prekrito škatlo. Iz nje se usuje kup napravic iz plastike in silicija, ob katerih je v otroštvu preživel nešteto srečnih uric. Sledeče obujanje spominov, pomešano z nostalgijo, naposled rodi pričujoči prispevek, v katerem je povzeta pisana hištorija konzolastične industrije.

Da je igričarstvo, zlasti tista njegova veja, ki ima opravka s sobnimi in ročnimi zabavnimi mašincami, mlada panoga, je obče sprejeta resnica. Drži pa tudi, da je povprečno razgledan slovenski igričar seznanjen kvečjemu s konzolastičnim dogajanjem zadnjega desetletja. Stanje se v Kokoški žal še vedno ni popravilo do te mere, da bi bile obtelevizorske drkalice oziroma namenski igralni aparati spoštovani in računalnikom enakovredni. Toda upanje zadnje umre, situacija pa se počasi (nadejamo se, da tudi zavoljo dolgoletnega tosmernega prizadevanja farbovitega magazina!) vseeno izboljšuje.

Primerno in zveličavno je torej, da se konzolam in njihovi zgodovini poklonimo z obsežnim vedežem, v katerem boste brali o številnih dosežkih na področju tehnologije, bleščečih osebnostih, ki so botrovale napredku, mimosunkih, zamujenih priložnostih in srditih korporativnih vojnah, ki so krojile obraz industrije veselih bitov v dobrem ter slabem.



Veliki pok

Če bi naključne mimoidoče na ulici spraševali, kdo je otvoril predstavo v konzolnem cirkusu, bi največ odgovorov bržkone vključevalo besedi 'Japonci' in 'Nintendo'. Zmotno. Čeprav imajo samuraji ogromno zaslug pri popularizaciji konzol in iger, se je vse začelo onkraj Atlantika.

Leta 1962 je Steve Russell na 120.000 dolarjev vrednem računalniku PDP-1 sicer zagrešil Spacewar, izvirno vesoljsko strelsko arkado, ki velja za prvo video igro. Toda kmalu se je našel človek, ki je zaslutil, da bi šlo tovrstno elektronsko kratkočasenje iztrgati znanstvenikom na faksih in ga ponuditi širšemu krogu ljudi. To je bil televizijski inženir Ralph Baer. Možak se je poigraval z noro idejo, ki mu ni dala spati: izdelavo naprave, s katero bi se bilo moč zabavati na televizorju, takrat najbolj razširjenem gospodinjskem stroju. Z načrtovanjem in cinjenjem tranzistorjev ter



Spacewar velja šteti za prvo klasično video igro, dočim je fizik William Higinbotham na osciloskopu že leta 1958 zamesil Tennis for Two.

diod se je Ralph mučil vse do leta 1968, ko je naposled končal prototip. Krstil ga je kar za 'rjavo škatlo' (brown box) in čeprav je šlo za sila primitiven skupek lesa in vezja, se ta po logični sestavi in obliki ni bistveno razlikoval od sodobnih konzol.
Ralphovi sodelavci in prijatelji, ki so zadevo preizkusili, so bili navdušeni, zato je hitro spoznal, da bi bilo iznajdbo smiselno patentirati in z njo kaj zaslužiti. Na poslovno razumevanje je Baer naletel pri podjetju Magnavox, enem takratnih ameriških proizvajalcev televizorjev. Nedolgo zatem, leta 1972, je na policah trgovin tako pristal sloviti odyssey, prva širši publiki dostopna konzola, ki ni bila nič drugega kot za komercialne namene prirejeni brown box. Čudo si lahko z antenskim (RF-) kablom priklopil na katerikoli TV, nakar je tjakaj v črnobeli tehniki izrisovalo preproste športne igrice. Živa igralca sta za nadzor nad belimi kvadratki uporabljala okorna kontrolerja s potenciometri, ki sta bila z osrednjo napravo povezana z žico. Zveni znano, ne?



Levo brown box, desno odyssey. Na sredi puška, s katero je Baer svoje izume varoval pred Bushnellom. Saj ne. Gre za prototip light guna.

Nekako vzporedno z Baerom je do sorodne ideje prišel revni študent Nolan Bushnell. Ta prihodnosti elektronskega biznisa spočetka ni videl v udobnem zabavanju na domačem kavču, pač pa v obiskovanju javnih igralnic. Leta 1971 je Bushnell v španoviji s partnerjem v lokale širom Amerike tako dostavil Computer Space, prvi igralni avtomat. Zadevščina je bila nesramen posnetek Spacewara in v barih ter kegljaških dvoranah spričo precejšnje neintuitivnosti ni požela odziva. Špil se je denimo trudil s simuliranjem kompleksne breztežne fizike, kar je bilo za vsakdanježe prenaporno. Toda seme je bilo zasejano. Med iskanjem preprostejše igre je Nolan na eni od predstavitev naletel ravno na Baerovo rano konzolo odyssey in na takoj dostopni različici tenisa ter pinkponka v njem. Iz tega se je rodil galaktično priljubljeni Pong in z njim legendarno podjetje Atari, ki je bilo dolga leta sopomenka za vsakovrsten elektronski špas.

Divji zahod

Trg z elektronskimi veseljaškimi napravami je po splovitvi odysseya, predvsem pa po izdaji Atarijeve domače različice Ponga sredi leta 1975, eksplodiral. Igričarska norija se je iz Amerike kot virus razširila drugam in mnoga podjetja so se začela tepsti za kos torte rojevajočega se biznisa. Kloni Ponga so vznikali kot gobe po dežju, začeli pa so se tudi konkretni poskusi kopiranja Baerovega gospodinjskega koncepta. Osnovna domislica igranja na televizorju je bila na mestu, pogruntati je bilo treba le še način, s katerim bi zdaljšali življenjsko dobo in zvečali prodajno privlačnost hišnih strojčkov. Ti so bili do takrat po vrsti strogo zaprtega tipa, saj so bili špili zapečeni neposredno na vezje naprednih igrač. Pripravno za uporabnika, a dosti manj za proizvajalce in prodajalce, ki so si mogli obetati zgolj enkraten zaslužek.



Nolan Bushnell je poleg Atarija in robotka na sliki ustanovil tudi verigo Chuck E. Cheese's, kjer deca žre pice in špila avtomate.

Odločilno potezo za bodočnost konzol je potegnil ravno Atari, ki se je leta 1976 prodal podjetju Warner Communications in finančno okrepljen že ducat mesecev kasneje v trgovine dostavil znameniti VCS – Video Cartridge System oziroma atari 2600 (ime so spremenili šest let kasneje). To je bila konzola, ki je z enim zamahom odpravila regiment tehnoloških pomanjkljivosti in v kali zatrla konkurenco. Kako? Prvič, igre za navzven neugledni strojček so zapisovali na pomnilniške module oziroma kartuše. Te so prodajali ločeno, uporabnik pa jih je pred vklopom konzole za-



Prvi abaki so bili huda konkurenca konzolam. Že na VCS in večino sledečih strojčkov je bilo tako moč obesiti tipkovnico, miško in celo modem.



Igre in dodatke za drkalice so poleg proizvajalcev zelo kmalu pričele oglaševati tudi neodvisne tvrdke. Velja pa, da se običajno primejo le pripomočki, ki jih prejmemo ob nakupu konzole.

degal v temu namenjeno režo na drkalici. Drugič, aparat je ob spremljavi osnovnega zvoka izrisoval slike v celih šestnajstih barvah, kar je bil glede na enobarvne predhodnike generacijski preskok. Tretjič, konzolo je spremljal nadmočen kontroler, prvi pravi digitalni joystick. Šlo je za klikajočo navpično paličico, nameščeno v plastičen podstavek, na katerem je bil en sam gumb. In četrtič, v nedrjih osrednje enote je tiktakal mikroprocesor!
Razlogov, zaradi katerih je VCS v drugi polovici sedemdesetih relativno lagodno zasenčil odyssey, njegovega potomca, channel F, strojno boljši Mattelov intellivision ter še kako prastaro, v meandrih hištorije pozabljeno osembitno konzolo, je bilo še več. Med njimi tudi en nič kaj laskav, saj se je Atari do poslovnih nasprotnikov, njihovih izumov in avtorskih pravic obnašal skrajno ostro. Sila pomembna za VCSjev uspeh je bila zlasti sposobnost izdajanja špilov kot po tekočem traku, o čemer je lahko konkurenca, ki se ni mogla kosati z milijonsko prodajo te konzole, le sanjala. Atariju je zadostovalo že, da je predeloval igre s svojih avtomatov in drugih, za katere si je zagotovil pravice. Pac-Man, Space Invaders, Breakout, Missile Command, Indy 500 in Pitfall so le nekateri primerki vesele kode, ki so tedaj najhitreje razvijajočo se družbo v ZDA obdržali na prestolu do usodnega leta 1983. Kako ironično potemtakem, da so tvrdko skorajda pokopali ravno ti atributi moči.



Tako Mattelov intellivision (na sliki) kot atari 2600 je bilo moč kupiti pod drugimi imeni. Oba so pod svojo znamko tržile štacune Sears.

Zaton dinozavrov

Katastrofa, obče znana kot 'zaton zahodnega trga z video igrami', se je zgodila tako rekoč čez noč, čeprav je iskra pod bleščečim obrazom novega biznisa tlela že prej. Problem je bila prenasičenost trga. Dokler je igre za VCS koval samo Atari, je še šlo. Ko pa je Bushnella na vrhu zamenjal ozkogledni Ray Kassar





Televizija ni potrebna sploh! Adventure vision se je vpisal v nikoli zares zaživelo kategorijo miniaturnih prenosnih igralnih avtomatov.

in so podjetje zaradi slabih delovnih pogojev zapustili najboljši programerji, ki so ustanovili neodvisno softversko hišico Activision (njeno zgodovino najdeš v Jokerju 136, id članka na stranki 1110), so se peklenska vrata odprla na stežaj. Kmalu je igre za VCS klamfal vsak podjeten lolek, ki je vsaj približno obvladal kodiranje, trg pa so preplavili zanikrni koščki dreka. Hkrati so si kikse, sveto prepričani v lastno nezmotljivost, privoščili tudi v vodstvu Atarija. Na police so leta 1982 poslali reci in piši dvanajst milijonov izvodov popularnega Pac-Mana, kar je bila nora številka, ki je za šestino presegala število dotlej prodanih



Porazni E.T. je bil nared v dobrem mesecu. Avtorju so mastno plačali in mu častili še dopust na Havajih. No, vsaj nekomu se je špil obrestoval.

2600tk. Še bolj jih je po denarnici udaril famozni E.T., ena najslabših iger vseh časov. Ta spričo hroščavosti in porazne kvalitete kljub filmski licenci ni šla v prodajo, zaradi česar naj bi po legendi dva milijona neprodanih modulov končala na odlagališču sredi Nove Mehike. Vodilni so ga povrhu polomili s potomcem VCSja, atarijem 5200, ki naj bi v črno luknjo pregnal sveže spočeto, strojno superiorno drkalico colecovision. Naprava, ki brez posebnega dodatka ni bila združljiva s predhodnikom, ni zaživela.

Ime Atari se je tako hitro spremenilo v sinonim za ščiš. Rdeče številke so leta 1983 znašale več kot petsto milijonov dolarjev, zaradi česar je Warner hčerinsko podjetje razkosal in ga prodal najboljšim ponudnikom. Nezaupanje potrošnikov in prodajalcev, ki so se znašli goli na prepihu s polnimi skladišči neprodanih modulov ter konzol, se je razširilo tudi na preostale igrarske proizvode. Krizi so podlegli arcadia 2001, adventure vision in vectrex, draga drkalica z namenskim zaslonom ter unikatno vektorsko grafiko. Edinstveno priložnost za pristop h koritu so, zlasti v Evropi, takrat izkoristili prvi poceni domači računalniki, kot sta bila ZX spectrum in commodore 64, ki so jih prekaljeni trgovci deci in staršem prodajali tudi kot učne pripomočke. Hehe, itak.

Zdelo se je, da je za konzole zmanjkalo prostora pod soncem. Toda na srečo se z žalostnim stanjem ni strinjala neka poševnooka firmica ...



Naj vas pisanost monitorja ne zavede, kajti vectrex je špile izrisoval v enem odtenku. Igram so prilagali okrašene barvne folije, ki si jih namestil čez ekran. Huda fora, skratka.

Japanska invazija

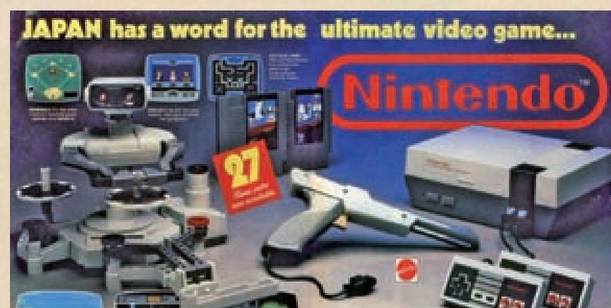
Nintendo, ki se je pred pred vstopom v industrijo poskočnih bitov ukvarjal z izdelovanjem kart in klasičnih igrač, sredi osemdesetih na trg ni padel z neba. Elektronska mrzlica je japonsko družbo, ki ji je poveljeval imperatorski direktor Hiroši Jamauči, zadela že 1977., ko je na domačih tleh udejanjila niz klonov Ponga (gizme so čisto po azijsko krstili za 'color TV game'). Prodiranje v elektronsko igranje so začetkom osemdesetih nadaljevali z izdajanjem svetovno uspešnih igralnih avtomatov, kot je Donkey Kong, kjer se je prvič pojavil lik slavnega brkatega vodovodarja, ter serijo tehnično preprostih, a noro nalezljivih žepnih LCD-drkalic game & watch, ki so se imenu primerno proslavile tudi kot poceni alarmne ure.



Kdo jih ni imel? Piskalice game & watch so izhajale več kot desetletje. Ena od serij se je proslavila z dvema zaslonoma in je kasneje navdihnila Nintendov DS.

A trojanski konj, s katerim so med letoma 1985 in 1987 sprožili čudežni oživljajoči pohod nad upehano konzolastično sceno v Ameriki in Evropi, je bil sloviti famicom (Family Computer), kot je bil znan na Japonskem, oziroma NES (Nintendo Entertainment System), kot so mu rekli drugod. Sobna konzola z osembitnim procesorjem pri 1,79 Mhz, pičlima dvema kilobajtoma pomnilnika in malce nerodnimi kartušami, v katere je bilo dobro pred vsakim igranjem pošteno pihniti, je bila kljub procesorski podobnosti z VCSjem tehnično dosti bolj podkrepljena. Pohvalila se je lahko z večjo barvitostjo, višjo ločljivostjo (256 x 240), petkanalnim zvokom in tako antenskim kot sploh prvim kompozitnim video izhodom. Predvsem pa z revolucionarnim ploščkom, nadzornim sredstvom, na katerem je bival digitalni smerni križec. Ta se je spričo natančnosti in vsestranskosti skorajda instantno uveljavil kot privzeti drkalni pripomoček. Ava. (O preteklosti NESa in Nintenda berite v Jokerju 149, id članka na stranki 2128.)

Vse to so pred NESom v taki ali drugačni obliki sicer že nudili drugi sistemi. Toda Nintendov osvajalski načrt je predvideval še vse kaj drugega. Korak, ki se je izkazal za bistvenega, je bila pridobitev zaupanja zahodnjaških trgovinskih verig z igračami, ki so se



Mit o nadmočni japonski tehnologiji je bil v osemdesetih, ko so v svet pronicale robotske in druge poševnooke risanke, razširjen še dosti bolj kot dandanes. Orientalski imidž je nemalo prispeval h kulerskemu faktorju NESa in naslednikov.

dodobra opekle komaj dve leti predtem, ob padcu Atarija in sesutju trga. Do novih konzol so bili zato vsi skeptični, toda Japonci so se izkazali za prefinjene poslovneže. Ameriškim mešetarjem so najprej obljubili, da bodo drkalice, če te ne bi šle v prodajo, od njih odkupili nazaj. Obenem so skupaj s konzolo ponudili izrazito igračarske dodatke, recimo programabilnega robotka ROB (Robot Operating Buddy) in prvo zares priljubljeno svetlobno pištolo, znameniti zapper. In naposled so javnost uspeli prepričati, da v primeru NESa ni šlo za video bavbav, pač pa za tradicionalno igračo. Pridite, otroci, kupujte!

In kupovali so, čeprav v končni fazi predvsem zaradi fenomenalnih špilov, ki jih škatlici ni primanjkovalo. Ker Nintendo ni nameraval ponoviti Atarijeve usodne napake, je nad kvaliteto naslovov za NES bedel z železno roko. Med drugim z vdelavo posebne zaščite v obliki čipa 10NES, ki je čemel v osrčju slehernega modula z igro. Če je šlo za originalen naslov, ki ga je uradno požegnal Nintendo (ta je zunanjim kovalcem kode dovoljeval izdajo največ petih iger za NES na leto), je konzola modul prepoznala in ga pognala, sicer ne. Itak pa so za neoporečno kvaliteto špilov skrbela Ninten-



Super Mario Bros. so v štiridesetih milijonih primerkov prodali tudi zato, ker ga je Nintendo smotrno priložil slehernemu famicomu.

dova notranja igrotvorna moštva, ki so bruhala en bajesloven naslov za drugim. Metroid, Zeldo, Punch-Out, Excitebike in, jasno, Super Mario Bros. Ta prelomna ploščada nekega Šigera Mijamota, avtorja Donkey Konga, je odštevši Wii Sports s štiridesetimi milijoni izvodov najbolje prodajana video igra vseh časov.

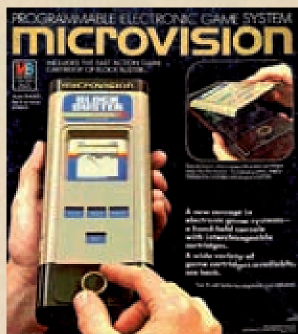
Špilavni deček

Nintendo, ki je z NESom suvereno vladal na domačih tleh, v Ameriki in dobrem delu stare celine, je imel v rokavu še enega asa. In to kakšnega! Genialni inženir Gunpei Jokoi, ki ga je el prezidente Jamauči ob vstopu v igričarski biznis postavil na prestol oddelka za razvoj hardvera, je z zanimanjem opazoval porast drkamožev game & watch. Te so poševnookci z velikim dobičkom tržili od leta 1980 dalje. Do devetdesetih so procesorji in prvi LCD-ekrančki naposled dovolj napredovali, da je Gunpeijev drzni predlog jeklenemu Jamaučiju postal všeč. Šlo je za stvaritev nove prenosne igrače, ki bi združevala najboljše elemente piskalic game & watch ter NESa. Leta 1989 je tako na svet privekal legendarni game boy, ki je na prenosne konzole deset let po docela prezrtem microvisionu (zadevščina je bila spričo majhnosti zaslona in ogromnega ohišja še najbolj uporabna kot opeka) vpeljal izmenljive module. Špilanje katerega koli naslova, kjerkoli, kadarkoli? Juhej!

Špilavni deček se je hitro znašel na listi želja slehernega froca, medtem ko tega ni bilo moč trditi za mobilne umotvore, ki so jih skorajda istočasno izdali Nintendovi tekmeci. Vztrajni Atari je poskusil z lynxom, Sega, prebujajoči se japonski nasprotnik velikega Nja, z game gearom. Po strojni moči sta bili čudesi game boyu superiorni, a GB ju je močno prekašal po surovi praktičnosti. Kaj je pomagal lični barvni monitorček, če je šest AA-baterij v lynxu zadostovalo za ubožnih pet uric nabijanja? Game boy, ki je imel dokaj nekvaliteten elcedejček s štirimi odtenki zelene barve, jih je potreboval samo štiri, s čimer je pričaral več kot trideset ur uživanja! Zadnji žebelj pa so v krsto sovražnikov kot vedno zabile igre. Na špilavnem dečku so se pojavili domala vsi čislani naslovi z večjega brata in za nameček še bajeslovni Tetris. Konkurenci ni preostalo drugega, kot da se je zadovoljila z oddaljenim drugim mestom. No, vsaj na področju žepnih drkalic ...



Za začetni uspeh game boya je bil ključnega pomena Tetris. Japonci so konkurente za las prehiteli s pravočasnim potovanjem v Sovjetsko zvezo.



Genialna zamisel o prenosni drkalici z moduli, toda zanič izvedba in še slabši špili. Microvisionovi zaslončki so umirali hitreje kot enodnevnice.

Pripravljeni? Boj!

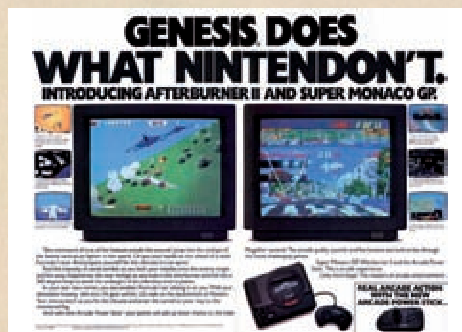
Da bi razumeli, kako je japonski Segi, ki se je do vstopa na konzolastično sceno uveljavila kot izdelovalec kvalitetnih avtomatov (Zaxxon, Outrun), uspelo resno ogroziti Nintendovo dominacijo, je treba poznati situacijo, v kateri so se s približevanjem devetdesetim znašli špili. Potrošniki so imeli brezimnih zapečkarskih skropucal in katastrofalnih predelav z avtomatov poln falus. Poudarek se je z vzponom Nintenda premaknil s kovanja zajebanih arkad, ki so jih programerji za potrebe igralnic vkup dajali s ciljem, da bi od strank izmolzli čim več žetonov in kovancev, proti daljšim, bolj kompleksnim, a hkrati laže dostopnim pustolovskim igram. Nintendo je na NES redno dostavljal naslove iz zvrsti, ki jih v zadimljenih lokalih ni bilo na spregled, denimo frpjke potom Zelde in Final Fantasyja. Rojstvo svežih franšiz je takisto prineslo prve obče prepoznavne like, maskote, med katerimi je bil najbolj cenjen vodovodar Mario.

Tu je uletela Sega. Nintendo je konzolastični biznis od vsega začetka pojmoval kot špas, namenjen zlasti mlečnozobcem, dočim je nacionalni tekmec uvidel, da bi utegnil z agresivnejšim nastopom in drkalico odraslega imidža prijati starejšim generacijam. Segin prvi gizmo, SG-1000, je ovenel sredi zloma iz 1983., njen sledeči aparatus, tri leta kasneje izvaljeni master system (na Japonskem mark 3), pa se je dodobra uveljavil edino v Braziliji in nekaterih evropskih trgih, ki jih je Nintendo zapostavljal, čeprav za NESom po moči ni zaostajal. Toda Sega si je do 1988. nabrala dovolj izkušenj in znanja, da je igričarsko javnost šokirala z mega drivom (v Ameriki genesis). V primerjavi z NESom je šlo za neprimerno bolj moderno konzolo: šestnajstbiten procesor proti osembitnemu, široka paleta barv, stereo zvok, moduli z več prostora ...

Sega se je zavedala, da je ustvarila nekaj izjemnega, zato je po Nintendu planila s faraonsko promocijsko



Ne, to ni slika s čudno perspektivo, niti lynxa v šapah ne drži liliputanec. V žepu so orjaka prenašali samo friki in čudaki, ostali s(m)o imeli GB.



Ah, sladka politična nekorektnost. Svojčas se za branje o minusih konkurence ni bilo treba zatekati k zanesenjakom na spletnih forumih!

BITI ALI NE BITI?

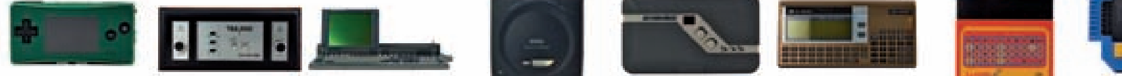
Predalčkanje konzol je od nekdaj nehvaležen posel, saj gre za tehnično raznolike naprave, o zmogljivosti katerih odloča vrsta sestavnih delov. Dokler je večino žongliranja z ničlami in enicami opravljal osrednji procesor, je bila poleg frekvence njegovega tiktakanja zelo pomembna 'bitnost'. Bitno število je po domače rečeno lastnost procesorja, ki pove, koliko pasovna avtocesta podatkov gre lahko skozenj. Več je bolje. Do druge polovice devetdesetih let so to pritiklino proizvajalci na veliko oglaševali in bitnost z bleščečimi črkami zapisovali celo na ohišje konzol. Ker strojčki iz določenega obdobja povečini uporabljajo tehnično sorodne procesorje, je bitnost eden od načinov klasifikacije.

Druga priljubljena, čeprav ohlapna metoda je razvrstitev konzol po generacijah. Trenutno nas zabava že sedma (PS3, xbox 360, wii), v prvi ima mesto odyssey, v drugi atari 2600, v tretji NES, v četrti ždita SNES in mega drive. Najopaznejši predstavniki pete so playstation, saturn in nintendo 64, dočim v šesti domujejo dreamcast, PS2, kocka ter xbox. Zdaj veste.

PATENTIRANI ZMIKAVTI

Eden od načinov zaščite avtorstva je patentiranje, ampak ta varovalka ni še praktično nikdar preprečila nezakonitega izposojanja in neštetih ropov pogruntavščin, konceptov ter drugih zamislic, ki so botrovale razvoju konzol. Da ne govorim o nezakonitih komercialnih ponaredkih celotnih igralnih sistemov, ki so se godili v jurskih časih. Po sodiščih sta svoj prav iskala že očaka Ralph Baer in Nolan Bushnell, ki ga je Magnavox, mecen izumitelja odysseya, tožil zavoljo izposoje igrarskih zamislic v Pongu. Morda najbolj nezaslišano krajo pa si je Atari na račun Nintenda poskusil privoščiti v drugi polovici osemdesetih. Ker se tvrdki v laboratorju kloniranje varnostnega čipa, ki se je skrival v modulih NESa, ni posrečilo, so si načrte zanj z ukano pridobili kar na, hehe, uradu za patente. Zaradi tatvine je Nintendo vložil mastno tožbo, toda vplivni Japanarji so zmagali že prej. V isti minuti, ko so na trg pricurljali prvi moduli s ponarejenimi čipi Atarijevega podrepnika Tengen, so sebi podložnim trgovcem zabičali, da se lahko poslovijo od Nintendovih produktov, če si bodo drznili prodajati nepožegnane kartuše. Le redkokdo si je drznil kljubovati.

Iz današnjiku bližjih časov je v javnosti odmeval primer Immersion proti Microsoftu in Sonyju. Kalifornijska firma je velikana pred sodnike privlekla zavoljo ilegalne rabe tehnologije tresenja v igralnih ploščkih. Microsoft je svoje grehe modro poravnal izven sodišča tako, da je tvrdki plačal 26 milijonov zelencev in odkupil manjši delež podjetja, Sony pa je trmasto vztrajal s pravdanjem ... in na koncu izgubil. Immersion je dobil 90 milijonov dolarjev, a pomembneje je to, da je negativen izid tožbe Sonyjevcem preprečil, da bi v izvirno različico igratorja za playstation 3 (sixaxis) vdelali motorčke za tresenje. Spočetka so se pred jeznimi igralci sicer zagovarjali, rekoč, da so vibratorji izostali zaradi neskladnosti s tehnologijo prostorskega zaznavanja. Ko sta se Sony in Immersion nasposled pobotala, pa so neprebrodne težave izginile malodane čez noč. Kdo pravi, da lopovi vedno potegnejo dolgo?



kampanjo, katere cilj je bil en sam: blatenje tekmeca. Na televiziji, v revijah, po radiu – kamorkoli si se obrnil, si našel oglase "Sega does what Nintendon't", kjer so oglaševalci s posnetki zaslonov prikazovali razliko v prid mega driva. Brkatemu Mariu se je Sega zoperstavila s svojo maskoto, ježevcem Sonicom, ki je že na pogled deloval bolj prebrisan in hiter. Izvodi Sonica the Hedgehoga so s polic leteli z nadzvočno brzino in tudi sicer je bila knjižnica špilov za genesis, zahvaljujoč odličnim konverzijam z avtomatov, nadmočna. Veliki N je medtem sedel na gori denarja in nekaj časa



Le kdo bi si pred slabimi dvajsetimi leti mislil, da bosta Mario in Sonic nekoč tekmovala v istem špilu! Pristaši obeh bi si raje izdrli zrkla.

čakal, nato pa udarec vrnil z enako močjo. Na Japonskem se je leta 1990, v Ameriki in Evropi pa z enoletnim zamikom pojavil super famicom – SNES (Super Nintendo Entertainment System), ki je nadoknadil tehnološki zaostanek za Sego. Pristaši enega ali drugega sistema so bili sicer drugačnega mnenja in so pljuvali drug po drugem. Toda razlogov za jamranje ob presunljivih naslovih, kot so bili Super Mario Kart, Chrono Trigger in Zelda: A Link to the Past (SNES), Castlevania: Bloodlines, Space Harrier ter Altered Beast (mega drive) in Mortal Kombat & Super Street Fighter 2 (oba), ni imel ne en, ne drug tabor. Skratka, vsi skregani, a vsi zadovoljni. Kaj ne bi bili – do konca več let trajajoče 16-bitne vojne je Sega prodala slabih trideset, Nintendo pa kljub poznemu štartu petdeset milijonov pojočih škatlic. Konzole so se vrnile.



SNES je kraljeval med 2D aparatusi, zanj pa je izšla tudi pest 3D špilov. V module določenih iger (Star Fox, Doom) je veliki N zadegal čip superFX, ki je pomagal pri maličenju poligonov.

Angeli iz nekje vmes

Začela se je zlata doba. Dobički konzolastične industrije so segali v milijarde dolarjev, istočasno pa je preporod doživljalo računalništvo. Večpredstavna in 3D revolucija sta bili tik pred durmi, dočim se je iz logov glasbenega biznisa priselil kompaktni disk, ki je ob nizkih stroških proizvodnje obljubljal ogromno prostora za ničle in enice. Zven igričarskih siren je bil za proizvajalce elektronike premočan, da bi se mu uprli, zaradi česar se je v prvi polovici devetdesetih,



Zgodnji štart v CD-bitki Philipsu ni prinesel želenih rezultatov. Pregrešno dragi CD-I so kasneje ponudili v okrnjenih različicah, da bi kljubovali cenejšim konzolam. No, niso.

podobno kot ducat let prej, na trg usulo čudo zabavnih artefaktov.

Dobrote novega nosilca podatkov je med prvimi nameraval izkoristiti Philips. Nizozemci so leta 1991 v štacune dostavili CD-I in dasiravno je bila reč bolj video predvajalnik, glasbeni sukalnik in karaoke mašina v enem, je zanjo vseeno izšlo prgišče špilov. Tako vsaj pravijo, saj jih ni kupoval nihče. Philips se je CD-I odločil tržiti kot vrhunski avdio- oziroma videofilski gizmo, zaradi česar je bila zadevščina s cenovno nalepko 1000 $ ob izidu dostopna edinole elitnežem.

V isto past je nekaj let kasneje padel Panasonicov zloglasni 3DO. Mašina je bila z zmogljivim procesorjem, optičnim pogonom in opasno grafično arhitekturo na videz idealna za ekstravagantne filmske špile. Toda za 600 in več zelencev si je mogel igričar takrat privoščiti tri mega drive ali SNESe, in še mu je ostalo denarja za špile.

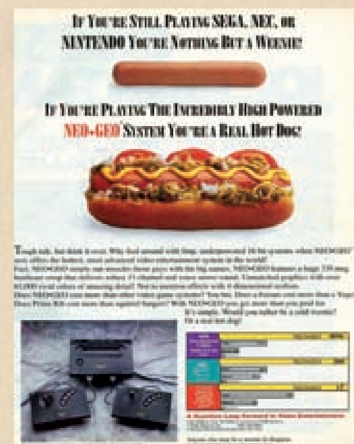
Če prej niste, zdaj veste. Izvirni The Need for Speed se je najprvo pojavil na 3DOju, šele kasneje so ga predelali za druge konzole in računalnik.

V upanju, da bi se rešil iz finančne krize, v katero je zabredel po uspešnem nizu hišnih računalnikov amiga (anali v Jokerju 120, id 834), je z 32-bitno cedejevsko konzolo poskusil tudi Commodore. CD32 žal nikoli ni dobil prave priložnosti, saj je šel vsled bankrota proizvajalca leta 1994 rakom žvižgat. Nekaj več sreče je imel na Japonskem SNK z drkalico neo geo. Da bi znižal ceno žafransko dragih modulov, so elitno konzolo ponudili v verziji z optičnim pogonom (neo



CD32 in jaguar sta bili po surovi strojni plati vsega spoštovanja vredni konzoli. Toda na neuspeh sta bili obsojeni že od vsega začetka, saj vanju niso verjeli niti njuni avtorji.

geo CD). A specifična knjižnica špilov in polževi nalagalni časi z zgoščenk so bili krivi za to, da stvar ni ravno frčala s polic. Pod rušo je po hitrem postopku šel tudi zadnji Atarijev poskus vrnitve na hardverski Olimp, modulski jaguar v španoviji s kasnejšo CD-nadgradnjo. Oglaševali so ga kot prvo 64-bitno platformo, kar pa s tehničnega stališča ni držalo. Za sistem je izšlo vsega skupaj par grafično impresivnih kvazi 3D špilov, denimo Alien vs. Predator, ki jih je bilo zavoljo porazno oblikovanega in brez potrebe kompliciranega (kaj ti bo numerična tipkovnica na joypadu!?) kontrolerja težko igrati.



Neo geo je bil grafično zverina in pol, saj je taisti hardver ždel v domala vseh SNKjevih avtomatih. Okej, primerjava ferrarija z yugom je vseeno malo za lase privlečena.

Optični vročici in noriji množenja bitov je podlegla tudi Sega, ki je imela na področju zabavne elektronike dolgoletne izkušnje. Najprvo so se Japonci ušteli z dodatkom mega CD za mega drive, nakar so lastnikom 16-bitne konzole ponudili 32X, hardversko ojačitev, ki je pasala na vrh reže za module in kamor so nato sedli zanjo posebej razviti špili. Maloštevilni. Pristaši Sege se niso znali odločiti med enim in drugim dodatkom, ki za nameček nista bila ravno poceni, in so raje potrpežljivo čakali na novogeneracijske drkalice, ki so bile že na obzorju.

Nezaželeni gost

Kdo ve, kako bi se vse skupaj končalo, če bi Nintendo spoštoval skrivni pakt s Sonyjem, s katerim je tihoma načrtoval novo drkalico. Projektu, ki je v grobem predvideval sparitev super famicoma s sukalnikom CDjev, je na Sonyjevi strani glavaril hardverski maher Ken Kutaragi. Toda Nintendo se je tik pred obelodanitvijo skupnega naraščaja izdajsko odločil, da mu partnerstvo, ki je predvidevalo delitev zaslužka, ne diši več. Kutaragi je od jeze in ponižanja fasal tresavico in maščevanje je bilo na mestu. Ken je od Sonyja dobil zeleno luč in se s skupino sposobnih tehničnih gurujev, obkroženih z grupo izbranih tržnih specialistov, pognal v planiranje sveže konzole. Dela na njej so potekala vse do decembra 1994, ko so se gejše na Japonskem končno lahko priklonile silovitemu pojavu playstationa.

Največjega tekmeca je za playstation in Sony takrat predstavljala prav Sega, ki je praktično istočasno izdala saturn. Na domačem terenu se je vsled renomeja tvrdke in odličnih 2D sposobnosti onegaj prodajal



Takole nekako bi bržkone izgledal playstation, če bi se uresničila Kutaragijeva namera združitve super famicoma s sukalnikom cedejk.





Playstation ni bil ravno odsev nebeškega dizajna, a nič zato. Nižjo ceno so uspeli vzdrževati tudi tako, da so določene pritikline, denimo izhod s-video, ponudili zgolj v japonski verziji.

spodobno, precej slabše pa mu je šlo v Evropi in Ameriki. Tod je Kutaragi s klapo nad Sego, ki se po finančni plati ni mogla kosati z megalomanskim proizvajalcem televizorjev, uprizoril pravcati medijski pokol. Naravnost v anale se je vpisal razvpiti nastop takratnega direktorja Sony Computer Entertainment America (SCEA), na E3jevi novinarski konferenci poleti leta 1995. Steve Race je stopil na oder, izustil samo besedico '299' in prizorišče takoj zapustil. Rulja je vriskala, zakaj toliko dolarjev je bilo treba odšteti za igralno postajo, dočim je Sega le par dni pred tem čezlužniško ceno svoje konzole postavila na 399 $.
Poleg nizke cene je imel playstation še čuda argumentov. Za zadetek v polno se je izkazal zdaj ponarodelo rogovilast ergonomičen džojped z digitalnim križcem, štirimi čelnimi in dvema paroma hrbtnih gumbov. Tega je dobri dve leti po izidu nadomestil dual shock, dopolnjena različica s funkcijo tresenja ter analognima gobicama, ki sta bistveno olajšali nadzor nad kamero v 3D igrah. Kutaragi je pri načrtovanju namreč vnaprej stavil na poligonske podobice, ki so jih zahodni razvijalci zaradi Dooma in podobnih naslovov z računalnikov že vzeli za svoje. Svoje je nato dodala še prostranost cedejev. Veljaki neodvisnih softverskih hiš so nekaj časa sicer odlašali z najavo podpore. Toda ko so na predstavitvah uzrli milo trirazsežno grafično podobo, ki so je playstation pljuval brez vidne muje, so bila srca hipoma prodana.
Na drugi strani je Sega harakiri storila že ob zaploditvi saturna, opremljenega s CD-bralnikom. Nad njim so bili razočarani tisti igrotvorci, ki sta jim šla v nos zahtevnejše programiranje za dva procesorja v njem in nasploh zapletena notranja struktura konzole. Zanjo je resda nastalo nekaj odličnih skupkov kode, ki so povečini izvirali iz Seginih razvojnih studiev. Mijamotov alter ego Ju Suzuki je z avtomatov pripeljal fantastično pretepačino Virtua Fighter in še boljše nadaljevanje, v lepem spominu pa so pri trdojedrnih fanih platforme ostali še Radiant Silvergun, Nights: Into Dreams, Guardian Heroes, Shining Force 3 in Panzer Dragoon. Toda playstation je imel podporo domala vseh japonskih in tujih zvezdniških razvijalcev, ki so uspešnice izdajali kot po tekočem traku. Kazunori Jamauči (Polyphony Digital) je prispeval Gran Turismo, Hideo Kodžima je dal Metal Gear Solid, Square nepozabni Final Fantasy VII, Namco spektakularna Ridge Racer in Tekken, angleški Psygnosis je za evropsko lansiranje septembra leta 1995 primaknil Destruction Derby in psihedelični Wipeout, dočim je ameriško izdajo pospremil ekskluzivni Mortal Kombat 3.

Saturnov hardver je tako tečen, da so zanj skovali le za okus delujočih emulatorjev. Najdete jih na pagini *www.emulator-zone.com*.



Riiiiidge Raceeeeeeer! Njega dni je bila Namcova serija nenehno sopomenka za odlične arkadne dirkačine.

A še bolj kot vse to je bilo za Sonyjev meteorski vzpon (ducat let pozneje si je playstation lastilo več kot sto milijonov ljudekov) nemara zaslužno to, da je tvrdka s svežimi idejami v konzolastično bitko vstopila ob najboljšem možnem času. Ravno takrat, ko se je igričarstvo iz konjička frocov, mozoljastih najstnikov, piflarjev in računalniških zanesenjakov levilo v širši publiki privlačen hobi. Logično, saj so špili po sliki, zvoku in tematikah postajali vse bolj realistični. Kot taki pa podobni tradicionalnim medijem, filmu in televiziji, česar se je Sony dobro zavedal.

Zvonenje po toči

Kaj vraga razmišlja Nintendo, se je sredi prejšnjega desetletja spraševalo nemalo igričarjev, ko sta ga z novima drkalicama prehitela tako Sega kot Sony. In ko so javnosti leta 1995 naposled le pokazali svežo konzolo, so se čeljusti spuščale še bolj do tal kot ob predstavitvi playstationa. Nintendo 64 je obvladal hardversko filtriranje tekstur in se je mogel, za razliko od saturna in špilavne postaje, pohvaliti z mehko, glajeno, strojno 3D pospešeno grafiko, zahvaljujoč 64-bitni strojni strukturi, ki je bila za konzole novost (jaguarja so kot takega oglaševali lažnivo). Tako podobo je na računalnike z grafikuljami voodoo nedolgo pred tem vpeljalo podjetje 3dfx.
Toda Nintendo se je ustrelil v nogo z nosilcem podatkov. Namesto na zgoščenke se je N64 zanašal na drage kartuše do velikosti pičlih 64 megabajtov, nad čemer so bentili tako založniki kot igralci. Tisti čas, ko je industrija že objela okroglasti medij, je Nintendo ostal na pol ujet v preteklost, kar se je v praksi odrazilo v precej kilavi podpori neodvisnih razvijalcev. V svojih vrstah so sicer imeli genijalnega Mijamota, ki je za nintendo 64 spesnil božansko ploščado Mario 64 in frpjko Zelda: Ocarina of Time. To sta dve izmed najboljših iger vseh časov, skupaj z letalsko arkado Pilotwings, bondovsko streljačino GoldenEye in Konamijevim fuzbalom International Superstar Soccer pa sta bili razlog, da je leta 1997, ko se je N64 končno pojavil tudi v Evropi, takrat še mladoletni pisec teh vrstic nepremišljeno prodal svoj playstation. In ga, ko je dobrih špilov (kje so bili takrat sila popularni japonski frpji?!) za N64 in njegov vesoljski trikraki džojped zmanjkalo, ponovno nabavil. Kesal se ni.



Čeprav je izgubil bitko s playstationom, je bil N64 bistvena konzola. Na džojpede je vpeljal analogno ročico in vibrator (rumble pack).



Veste, od kod je vzdevek pobrala naša Navi? Iz Ocarine, itak. Danes jo je moč igrati na emulatorjih, kot sta Project64 in 1964. Poguglajte.

Za Nintendo, ki je bil skoraj povsem odvisen od konzolaških zaslužkov, je bilo drugo mesto v maratonu s Sonyjem manj boleče, kot je šlo pričakovati, zaradi malodane popolnega obvladovanja trga z ročnimi drkalicami. Poslednji Gunpeijev umotvor, virtual boy, deloma prenosni drkamož, ki se je bavil s prikazovanjem 'prave' 3D grafike, se je v zgodovino vpisal kot edini Nintendov mimosunek. A game boy, pomanjšana (pocket), barvna (color) ter kasnejša napredna (advance) verzija, so vladali brez prave konkurence. Segin nomad, Bandaijev wonderswan (tega je po zapustitvi Nintenda začrtal prav Gunpei) ter SNKjev neo geo pocket to niso bili, saj so obale zahodnega sveta ugledali bolj po naključju, če sploh.
Zadnji poskus napada na Sonyjevo trdnjavo je tako znova pripadel Segi. Ta je že sredi 1998. odrezala podporo usihajočemu saturnu in moči usmerila v razvoj dreamcasta. Ta je oktobra leta



Videti je že kul, a kar poskusite v zaslončka virtual boya buljiti več kot petnajst minut, brez da bi fasali migreno. JCT je testiral z lastnimi uči. Posledice ostajajo!



1999 prispel do stare celine na krilih začetnega uspeha na Japonskem. Sanjač je bil hardversko vse, kar saturn ni bil: grafični procesor firme PowerVR je bil pri ločljivosti 640 x 480 sposoben maličenja 7 milijonov poligonov na sekundo in je uporabljal zanimivo tehniko računanja, ki mu je omogočila za tiste čase izredno hiter ter kakovosten prikaz ... v drobovju je skrival modem ... kodiranje špilov zanj je bilo neproblematično. Začetna bera iger s Sonic Adventure in Namcovo pretepačino Soul Calibur, je bila več kot zadovoljiva in videti je bilo, da se bo dreamcast prijel.



VMU (Virtual Memory Unit) je bila dreamcastova pomnilniška kartica z LCD-zaslončkom. Tako rekoč mini prenosna drkalica, na kateri se je bilo moč zabavati s preprostimi igricami.

Toda Segi, ki se je v prejšnjih letih izčrpala s slabimi naložbami, je zmanjkalo zaleta. Za ovinkom sta dreamcast že čakala še neimenovani novi tolovaj in naslednika playstationa ter nintenda 64. Drkalici pa je bilo trn v peti tudi divje gusarstvo. Naslovi, med katerimi je bila znamenita Suzukijeva akcijska pustolovščina Shenmue, so izhajali na edinstvenih medijih GD-ROM z 1,2 gigabajta hrambe. Ali nadebudni hekerji so jih z nekaj rezanja kmalu uspeli stlačiti na običajne cedeje. Za sukanje posnetih ploščkov je zadostoval že poseben zagonski disk, medtem ko je bila za slične nečednosti na playstationu skorajda nujna vdelava modčipa.



Najboljša pretepačina evar? Stvar debate. Sneti ji je prodal dušo, toda sanjača ni rešil niti on, niti Soul Calibur in Virtua Fighter 3.

Ko drsenja v pekel ni spremenil niti padec ameriške cene dreamcasta na 99 dolarjev, se je Sega vsem skupaj zahvalila za sodelovanje, preklicala bodoče naložbe v razvoj strojne opreme in se s smrtjo v srcu posvetila le kovanju iger. De profundis.

Sveža kri

Umik Sege je izkoristil vodilni Sony, ki se je še enkrat prvi podvizal in marca leta 2000 na Japonskem z ogromnim pompom izdal playstation 2. Celo s prevelikim, saj je bilo povpraševanje hudo večje od ponudbe, in tudi sicer je črno zvezdo pestil manjši regiment porodnih težav. Programerji so jamrali nad mankom dodelanih razvojnih orodij, zaradi česar špili, ki so izšli istočasno s konzolo (Tekken Tag Tournament, Ridge Racer 5 ...), grafično niso bili posebej next-gen. A z vsemi žavbami namazani Kutaragi se s svojo drugo kreacijo ni uštel. Muhastemu, toda zmogljivemu 64-bitnemu procesorju 'emotion engine' so avtorji sčasoma le uspeli nadeti vajeti. Pomnite, kako so se čeljusti spuščale ob prvih prikolicah za neverjetno realistični Gran Turismo 3, ki jih je Sony vrtel med srečanji Lige prvakov? Za daljnovidno pa se je izkazala sparitev konzole z DVD-pogonom, s katerim je bil PS2 uporaben tudi kot filmski predvajalnik.



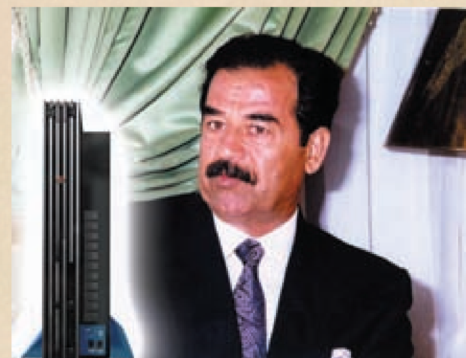
Nedeljsko oziroma družinsko igranje je z izdajo inteligentne kamere eyetoy in enostavnimi igricami še pred wiijem začel forsirati Sony.

Tisti, ki so Sonyju napovedali nadaljevanje prevlade na konzolastičnem trgu, se niso motili. Nintendo je z gamecubom, ki se je na stari celini pojavil komaj koncem pomladi 2002., spet zamudil vlak. Kocka po strojni plati ni zaostajala za črnim monolitom, a trmasti samuraji so se odločili nadaljevati s politiko po načelu 'naši izdelki so igrače'. Vijoličasti stvor tako ni bil sposoben sukanja običajnih in filmskih natlačenk, marveč le onih igrarskih z manjšim premerom. Šepala je tudi knjižnica iger, ki jim je rulja očitala žanrsko nerazgibanost in neodraslost. Drugače rečeno: odsotnost neotesanega nasilja in krvi. Teh prvin v čislanih naslovih, kot so bili Pikmin, Super Mario Sunshine in Zelda: Wind Waker, ni bilo, in tudi sicer je kocka silno zaostajala za PS2 glede podpore neodvisnih razvijalcev. Presenetljiv, a hkrati razumljiv je tako podatek, da je prodaja playstationa 2 na vrhuncu gamecubovo prekašala za petkrat in več!



Neposobnost sukanja filmskih devedejev kocki ni bila v pomoč. V sodelovanju s Panasonicom je Nintendo zato zasnoval Q, multimedijski gamecube.

Le malenkost bolje se je v vojni s Sonyjevo mojstrovino odrezal Microsoftov zeleni prišlek. Velikan iz Redmonda je pod taktirko Billa Gatesa s prodorom v dnevno sobo tihoma poskusil že pred leti. Sredi devetdesetih so se poigravali z idejo izdajanja iger za playstation, kasneje so v špahoviji s Sego v dreamcast vštulili operacijski sistem Windows CE. Billy boy je že leta 1999 stopil do takratnega Sonyjevega direktorja ter mu, khm, svetoval, da naj se japonska tvrdka za prihajajoči PS2 poslužuje Microsoftovih programskih orodij. Do sporazuma ni prišlo, ostre zavrnitve Japoncev pa očalasti tajkun ni sprejel najbolje. Smrdljivim jedcem riža je bilo treba vrniti milo za drago! (Glej anale v J151, id 2197.)

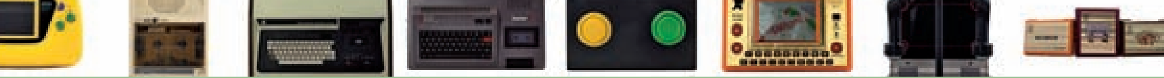


Koncem leta 2000 je prah dvignila vest, da preminuli iraški diktator PS2je mimo embarga šverca za vojaške namene. Vsaka reklama je dobra!



Gates je s svojo konzolo zaigral vlogo belega viteza. V času, ko je javnost na Microsoft pritiskala zavoljo monopola z Okni, se je Bill z odprtim pristopom priljubil konzolnim avtorjem.

Xbox se je v Čezlužju pojavil že koncem leta 2001, splovitev pa je spremljala orjaška oglasna kampanja. Na prvencu je bil Microsoft pripravljen izgubiti milijarde, samo da bi zgradil prepoznavno blagovno znamko. Ker niso imeli časa, da bi razvijali lastno drobovje, so v ogromno kvadrasto ohišje, ki je bilo takšno tudi zavoljo vdelanega napajalnika in katero je spremljal čezmerno napihnjen plošček, zadegali kup komponent iz običajnih abakov. Denimo Intelov procesor v 733 Mhz izvedenki, Nvidijino grafično čipovje, ki je po zmogljivosti spadalo med geforce 3 in 4, DVD-pogon, mrežno kartico in trdi disk. A niti neomejen proračun ni zadostoval za zrin PS2 z mesta vodilnega. Xboxi so iz štacun hitreje stekli šele po večkratnem znižanju začetne cene 300 $, dočim katastrofalne prodaje na Japonskem niso pospešile niti uspešnice Halo, Ninja Gaiden in Forza Motorsport. No, do konca življenjskega cikla so globalno vseeno prodali za pljunek več xboxov kot gamecubov, kar je bila za Nintendo sramota. Na drugi strani je prodaja druge igralne postaje, sploh po shujševalni kuri, ki je dala tanjši PS2, brez muje presegla stotaka milijonov in tekmeca pustila daleč zadaj.
Toda Gates se ni sekiral. Prvi xbox je bil zgolj generalka za xbox 360.



Generacija zdaj

Pristanek na nečastnem tretjem mestu v tekmi za dnevno sobo je bil za veliki Nintendo buditeljski klic. Šogun Satoru Ivata, ki je leta 2002 nasledil Jamaučija, je hitro uvidel, da bi se lahko vsak nadaljnji poskus enačenja moči s finančno stabilnejšima nasprotnikoma izkazal za usodnega. Žarišče razvoja je tako podjetje od potenciranja tehničnih zmogljivosti smotrno premaknilo proti inovacijam in svežim pristopom. S čimer je, kot vedo že vrabci, zadelo žebljico na glavico.

Prvi sad, ki ga je obrodila nova filozofija, je bil danes izredno priljubljeni ročni sistem DS (dual screen). Sony, ki je domačemu sovražniku od nekdaj zavidal galaktični uspeh znamke game boy, se je čudesu z dotakljivim spodnjim in običajnim zgornjim zaslonom zoperstavil s strojno zmogljivejšim, a vmesniško dosti bolj običajnim PSPjem, playstationom portable. Plošči UMD se sicer nikakor niso prijeli kot standarden nosilec prenosnih video vsebin, toda PSP si vzlic temu lasti več kot 50 milijonov grešnikov. Podobne številke sta si med letoma 2003 in 2005 obetala tudi Nokijin n-gage in gizmondo, zgrešeni mešanici mobilnika ter ročnega igratorja, ki sta po začetnih bahavih napovedih po hitrem postopku končali v ropotarnici. Vsekakor je DS s sto in več milijoni prodanih kosov seveda v povsem svoji kategoriji.



Kena Kutaragija je Sony sredi leta 2007 tako rekoč upokojil. Zli jeziki pravijo, da so odločitvi botrovali porodni krči PS3ja.



Čedalje bolj šefovski Mijamoto se je sčasoma oddaljil od neposrednega kovanja špilov, kar nintendofili jako obžalujejo.



Kaj imata skupnega Ralph Baer in Bush mlajši? Čisto ničesar. Je pa slednji očetu konzol leta 2006 zasluženo podelil Narodno medaljo za tehnologijo. Nekaj dobrega je torej le storil.







Vse tri novodobne konzole v domači idili. (Da nam ne bi kdo očital pristranskosti!) Sony in Microsoft po družinski privlačnosti zaostajata za Nintendom, toda v pripravi so že napredni motovilski gizmoti, ki bodo poravnali bojno polje.



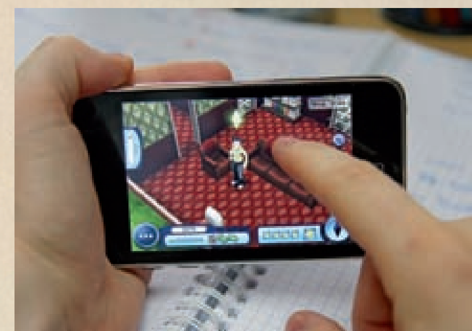
Nad pomembnostjo omreženosti in spletnega druženja so se dnevnosobni onegaji dalj časa zmrdovali. Danes so take pritikline ključne za pihanje na dušo potencialnim kupcem in redki so naslovi, ki na konzolah ne nudijo multiplayerja.

Kaj pa nadaljevanje spopada za plac pod televizorji? Hja, Microsoft in Sony sta se odločila, da s svojima bodočima, pardon, tekočima paradnima konjema ne bosta izumljala tople vode. Xbox 360 je novembra 2005. otvoril dobo 'next-gen' konzol, sposobnih posredovanja video signala v visokih ločljivostih (HD, high definition). Malimehki se je v drugem poskusu osredotočil na privlačno obliko aparata, izboljšan brezžičen kontroler, nadgradnjo uporabniškega vmesnika in obogatitev spletne ponudbe skozi plačljivi internetni servis Xbox Live, ki je sicer štartal že s prvo škatuljo iks. S sorodnim načrtom je jurišanje z enoletno zamudo začel (pre)dragi playstation 3, ki si edini lasti sposobnost branja špilov in filmov z novodobnih medijev vrste blu-ray.

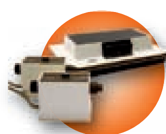
Na drugi strani se je Nintendu krenitev na še neodkrita pota mastno obrestovala. Ko je postalo jasno, da bo wii po tehnični plati v primerjavi s konkurenco močno podhranjen, so si trdojedrni igričarji jeli puliti lase in napovedovati konec sveta. Toda kupec wiija je dobil na konzolah nikdar videno nadzorno sredstvo: prostorsko občutljiv daljinec, s katerim so igranje približali dedkom, nežnemu spolu ter najmlajšim. In s tem vdihnili orkanskega vetra v jadra fenomena, ki se mu učeno reče 'casual gaming'.

Meglena futura

Kaj natanko je naslednji korak za konzole, se v tem trenutku ne ve. Za razmišljanje o novi generaciji je odločno prezgodaj, saj še vedno čakamo, da se v slehernem gospodinjstvu ustalijo HD-televizorji, obkrožajoči zvočni sistemi in širokopasovne povezave v splet, ki so temeljni za polno užitje vseh pritiklin modernih škatlic. Svoje prispeva tudi gospodarska kriza, saj so stroški razvoja in vložki v nove sisteme ogromni. Nekateri glasni predstavniki industrije kličejo po prihodnosti z eno samo hardversko platformo, saj dobičkanosnost konzol, ki jih proizvajalci prodajajo pod ceno in izgubo nadoknadijo s prodajo iger, traja čedalje dlje. Nintendo je z wiijem dokazal, da manj ne pomeni nujno manjših zaslužkov, a vprašanje je, če bodo naslednje rodbine konzolaševʼ zadovoljne z nizkoletečim hardverom in eksperimenti. Tekom letošnjega leta naj bi bili ponekod po svetu deležni cenene drkalice zeebo, tik pred zdajci je bojda vsestranski EVO, do konca dvanajstmesečja obljubljajo splovitev futurističnega igričarskega internetnega servisa OnLive. Morda te zadevščine zaživijo, morda ne. Toda v vsakem primeru se bo sobivanje konzol z računalniki nadaljevalo tudi v prihodnosti, saj so preveč popularne, da bi v doglednem roku opešale. Z njihovo pisano preteklostjo ste zdaj v splošnem seznanjeni, zdaj pa marš špilat! Na čemerkoli že.



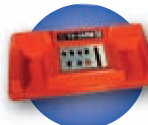
Starošolski in trdojedni igralci često zavijajo z očmi nad dotakljivimi zasloni, motowiiljenjem in sličnimi novodobnimi pogruntavščinami, ki so digitalno zabavo približale širši javnosti. A vse kaže, da casual gaming ne bo izginil nikamor.



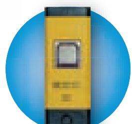
Odyssey
Magnavox, 1974, 1972, 1974, prva komercialna konzola, brez centralnega procesorja in zvoka



Atari 2600
Atari, 1978, 1977, 1,19 MHz (8-biten), 128 bajtov, 16 barv, 192 x 160, modul, 30 milijonov, Pac-Man, Space Invaders, Pitfall!



Color TV Game
Nintendo, 1977, prva Nintendova konzola sploh, analogna ploščka, 1 milijon, kloni Ponga



Microvision
Milton-Bradley, 1979, prva ročna konzola z izmenljivimi moduli, LCD-zaslonček 16 x 16, Block Buster, Star Trek: Phaser Strike, Bowling



Intellivision
Mattel, 1982, 1980, 1982, < 1 MHz (16-biten), < 2 kilobajta, 16 barv, 192 x 160, modul, 3 milijone, Burgertime, B-17 Bomber, Night Stalker



Game & Watch
Nintendo, 1980, 1980, 1980, prvi Nintendovi drkamoži, preprost LCD, Donkey Kong Jr., Mario's Cement Factory



ZX spectrum
Sinclair Research, 1982, 1982, prvi širšim množicam dostopen abak



Commodore 64
Commodore, 1982, 1982, najresnejši konkurent ZX spectruma



Colecovision
Coleco, 1982, 1982, 3,6 MHz (8-biten), 1 kilobajt, 16 barv, 256 x 192, modul, 6 milijonov, Donkey Kong, Zaxxon



Atari 5200
Atari, 1982, 1,79 MHz (8-biten), 16 kilobajtov, 16 (256) barv, 320 x 192, modul, 3 milijone, Super Breakout, Galaxian, Space Invaders



Vectrex
Milton-Bradley, 1983, 1982, 1983, 1,5 MHz (8-biten), 1 kilobajt, enobarvni namenski vektorski zaslon



SG-1000
Sega, 1983, 3,58 MHz (8-biten), 2 KB, 16 barv, 256 x 192, modul, prva Segina konzola, Galaga, Zaxxon, Congo Bongo



NES / famicom
Nintendo, 1986, 1985, 1983, 1,79 MHz (8-biten), 2 kilobajta, 25 (48) barv, 256 x 240, modul, 61 milijonov, Super Mario Bros., Zelda, Metroid, Contra



Master system
Sega, 1987, 1986, 1985, 3,57 MHz (8-biten), 8 kilobajtov, 32 (64) barv, 256 x 240, modul, 13 milijonov, Sonic the Hedgehog, Phantasy Star, Shinobi



Atari 7800
Atari, 1987, 1986, 1,79 MHz (8-biten), 4 KB, 25 (256) barv, 320 x 288, modul, 3 milijone, Double Dragon, Ikari Warriors



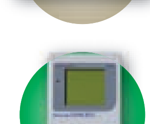
Amiga 500
Commodore, 1987, 1987, 1987, priljubljeno multimedijsko računalo



Turbografx-16 PC engine
NEC, 1990, 1989, 1987, 7,16 MHz (8/16-biten), 482 (512) barv, 256 x 240, modul, 10 milijonov, R-Type, Bomberman, Bonks Adventure



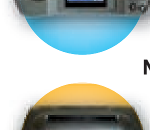
Mega drive / genesis
Sega, 1990, 1989, 1988, 7,67 MHz (16-biten), 64 kilobajtov, 64 (512) barv, 320 x 240, modul, 29 milijonov, serija Sonic, Mortal Kombat, Sensible Soccer



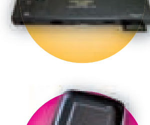
Game boy
Nintendo, 1990, 1989, 1989, 4,19 MHz (8-biten), 8 kilobajtov, štirje odtenki zelene, 160 x 140, 118 milijonov (skupaj z GBC), modul, Tetris, Pokemon, Super Mario Land



Lynx
Atari, 1989, 1989, 1989, 4 MHz (8-biten), 64 kilobajtov, 16 (4096) barv, 160 x 102, modul, kabelska povezljivost, Lemmings, Paperboy, California Games



Neo geo
SNK, 1990, 1990, 1990, 12 + 4 MHz (8/16/24-biten), 64 kilobajtov, 4096 (65536) barv, 320 x 224, modul, 1,5 milijona, The King of Fighters, Samurai Shodown



Turboexpress / PC engine GT
NEC, 1990, 1990, 1990, 7,16 MHz (8-biten), 481 (512) barv, 400 x 270, modul, 1,5 milijona, prenosni turbografx-16



GX4000
Amstrad, 1990, 4 MHz (8-biten), 64 kilobajtov, 32 (4096) barv, 320 x 224, modul, 0,2 milijona, RoboCop 2, Pang, Switchblade



Game gear
Sega, 1991, 1991, 1990, 3,58 MHz (8-biten), 8 kilobajtov, 32 (4096) barv, 160 x 144, modul, 11 milijonov, Sonic the Hedgehog, The Lion King, Mortal Kombat



SNES / super famicom
Nintendo, 1992, 1991, 1990, 3,58 MHz (16-biten), 128 kilobajtov, 256 (32.768) barv, 256 x 224, modul, 50 milijonov, Super Mario RPG, Yoshi's Island, Final Fantasy VI



CD-I
Philips, 1992, 1991, 1992, 15,5 MHz (16-biten), 32.768 (16,7 milijonov) barv, PAL / NTSC, CD-ROM, 0,6 milijona, The Wand of Gannon, Dragon's Lair, Myst



Mega-CD
Sega, 1993, 1992, 1991, CD-čitalnik, nadgradnja za mega drive, 12,5 MHz (16-biten), CD-ROM, 6 milijonov, Sonic CD, Snatcher, Lunar, Final Fight CD, Shining Force CD, Silpheed



Pentium
Intel, 1993, 60 MHz



CD32
Amiga, 1993, 14,3 MHz (32-biten), 2 megabajta, 256 barv (24-bitna paleta), PAL / NTSC, CD, 0,1 milijona, Super Stardust, Dangerous Streets, Darkseed, Diggers



3DO
Panasonic, 1994, 1993, 1994, 12,5 MHz (32-biten), 2 megabajta, 24-bitna barvna paleta, PAL / NTSC, CD, 2 milijona, The Need for Speed, Mad Dog McCree



Jaguar
Atari, 1994, 1993, 1994, 26 + 26 MHz (32/64-bitna), 2 MB, 16-bitna paleta, PAL / NTSC, modul, 0,25 milijona, Primal Rage, Alien vs. Predator



Neo geo CD
SNK, 1995, 1995, 1994, neo geo z optičnim čitalnikom, CD, < 1 milijon, Fatal Fury 3, Power Spikes 2, Bust-A-Move



Mega drive 32X
Sega, 1995, 1994, 1994, nadgradnja za mega drive / genesis, 23 MHz + 23 MHz (32-bitna), 512 KB, 32768 barv, modul, 0,2 milijona, Virtua Fighter, Virtua Racing Deluxe, Mortal Kombat 2



Saturn
Sega, 1995, 1995, 1994, 28,64 + 28,64 MHz (32-bitna), 2 megabajta, 16 milijonov barv, PAL / NTSC, CD, 9 milijonov, Virtua Fighter 2, Nights, Radiant Silvergun



Playstation
Sony, 1995, 1995, 1994, 33,8 MHz (32-biten), 2 megabajta, 16 milijonov barv, PAL / NTSC, CD-ROM, 102 milijona, Gran Turismo, Final Fantasy VII, Tekken



PC-FX
NEC, 1994, 21,5 MHz (32-biten), 2 MB, NTSC, CD-ROM, neuspešen potomec NECovega turbografx-16 / PC engina



Jaguar CD
Atari, 1995, CD-čitalnik za jaguarja, 20 tisoč, Battlemorph, Braindead 13, Myst



Virtual boy
Nintendo, 1995, 1995, 20 MHz (32-biten), 384 x 224, dva '3D' enobarvna zaslončka v ohišju konzole, modul, 0,8 milijona, Wario Land, Mario Tennis



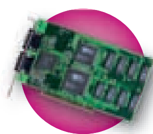
Nomad
Sega, 1995, Segina drkalica, ki je špilala module od mega driva / genesisa



Pippin
Apple / Bandai, 1996, 1995, 66 MHz (32-biten), 6 MB, 16-bitna paleta, CD, porazna kvazi konzola / predvajalo, 40 tisoč



Game boy pocket
Nintendo, 1996, 1996, 1996, skrčena verzija game boya z dvema baterijama namesto štirih



Voodoo 1
3dfx, 1996, začetnik 3D pospeševanja na PCju, Quake, Tomb Raider, Carmageddon



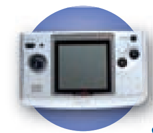
Nintendo 64
Nintendo, 1997, 1996, 1996, 93,75 MHz (64-biten), 4 MB, PAL / NTSC, modul, 33 milijonov, Super Mario 64, Zelda: Ocarina of Time, Mario Kart 64



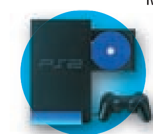
Game boy color
Nintendo, 1998, 1998, 1998, 8 MHz (8-biten), 32 kilobajtov, 56 (32768) barv, 160 x 144, modul, infrardeča povezava, povratno združljiv z GB, 118 milijonov



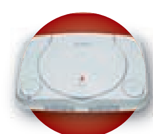
Dreamcast
Sega, 1999, 1999, 1998, 200 MHz (64-biten) + 100 MHz (128-biten, grafika), 16 MB, PAL / NTSC, GD-ROM, modem, 11 milijonov, Soul Calibur, Shenmue, Virtua Tennis



Neo geo pocket (color)
SNK, 1999, 6,14 MHz (16-biten), 16 kilobajtov, 146 (4096) barv, 160 x 152, modul, 2 milijona, King of Fighters, The Last Blade, Samurai Shodown



Playstation 2
Sony, 2000, 2000, 2000, 294,91 MHz 'emotion engine' + 147,45 MHz 'graphics synthesizer' (grafika), 32 megabajtov, PAL / NTSC, DVD-ROM, opcijski trdi disk, modem & mrežna kartica, 140 milijonov, Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3, serija GTA



PS one
Sony, 2000, 2000, 2000, izvirni playstation v skrčeni obliki



Wonderswan (color)
Bandai, 1999, 3 MHz (16-biten), 64 kilobajtov, 241 (4096) barv, 224 x 144, 3,5 milijona, Hunter X Hunter, Digimon Adventure, Neon Genesis Evangelion



Game boy advance
Nintendo, 2001, 2001, 2001, 16,8 MHz (32-biten), 256 kilobajtov, 512 / 32768 (15-bitna paleta) barv, 240 x 160, nazaj kompatibilen z GB in GBC, 81 milijonov (skupaj z GB SP in GB micro), Golden Sun, Advance Wars, Metroid Fusion



Gamecube
Nintendo, 2002, 2001, 2001, 485 MHz 'gekko' + 162 MHz 'flipper' (grafika), 64 megabajtov, PAL / NTSC, poseben optičen medij, 21 milijonov, Metroid Prime, Zelda: Wind Waker, Eternal Darkness, Super Mario Sunshine, Pikmin, Animal Crossing



Xbox
Microsoft, 2002, 2001, 2002, 733 MHz + 233 MHz (grafika), 64 megabajtov DDR, PAL / NTSC, DVD-ROM, trdi disk 8 gigabajtov, mrežna kartica, 24 milijonov, Halo, Ninja Gaiden, Splinter Cell, Morrowind



Game boy advance SP
Nintendo, 2003, 2003, 2003, oblikovno posodobljena enačica GBAja, svetlejši LCD-zaslon, nazaj združljiv z GB in GBC



N-gage
Nokia, 2003, 2003, 2003, 104 MHz, 4 MB, 4096 barv, 176 x 208, modul, 3 milijone, kombinacija GSMa in drkalice, Worms World Party, Rayman 3



PSX
Sony, 2003, kombinacija playstationa 2 in video snemalnika (DVR), shranjevanje posnetkov na DVD-medije ali trdi disk do velikosti 450 gigabajtov



N-gage QD
Nokia, 2004, 2004, 2004, manjša, okroglasta različica n-gaga, inteligentnejša postavitev slušalke, mikrofona ter reže za pomnilniške kartice, manko FM-radia in USB-povezljivosti



Playstation 2 slimline
Sony, 2004, 2004, 2004, shujšana inačica playstationa 2, vdelana mrežna kartica ali modem, brez razširitvene reže za trdi disk



DS
Nintendo, 2005, 2004, 2004, 67 MHz + 33 MHz, 4 MB, 256 x 192, modul, 2 LCD-zaslona, spodnji touchscreen, wi-fi, združljivost z GBA, 100 milijonov (vključno z DS lite), Zelda: Phantom Hourglass, Mario Kart DS, Nintendogs



PSP
Sony, 2005, 2005, 2004, 333 MHz + 333 MHz, 32 MB, 480 x 272, UMD, memory stick duo, wi-fi, 50 milijonov, GTA: Liberty City Stories, Lumines, God of War: Chains of Olympus, Daxter



Gizmondo
Tiger Telematics, 2005, 2005, 400 MHz, 64 megabajtov, 320 x 240, flash kartice (SD + MMC), propadli združek GSMa in prenosne konzole, 25 tisoč



Game boy micro
Nintendo, 2005, 2005, 2005 (september), tretja oblikovna revizija GBAja, velikost škatlice vžigalic, nekompatibilen z gameboyjem in GBCjem



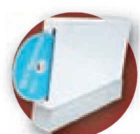
Xbox 360
Microsoft, 2005, 2005, 2005, 3,2 GHz trojedrni 'xenon' + 500 MHz ATIjev grafični čip, 512 megabajtov, HD-ločljivost, prostorski zvok, DVD, disk 20 gigabajtov, mrežna kartica, USB, 30 milijonov, Halo 3, Gears of War, Fable 2



DS lite
Nintendo, 2006, 2006, 2006, pomanjšana izdaja DSja, svetlejša LCD-zaslona, zdržljivejša baterija



Playstation 3
Sony, 2007, 2006, 2006, 3,2 Ghz 'cell' + 700 MHz 'RSX' (grafika), 256 + 256 megabajtov, HD-ločljivost, prostorski zvok, blu-ray, trdi disk različnih velikosti, čitalnik pomnilniških kartic, USB, bluetooth, wi-fi, mrežna kartica, 22 milijonov, Motorstorm, Grand Theft Auto 4, Killzone 2



Wii
Nintendo, 2006, 2006, 2006, 729 MHz 'broadway' + 243 MHz 'hollywood' (grafika), 88 megabajtov, PAL / NTSC, DVD, kompatibilnost z gamecubom, prostorsko občutljiv kontroler, 512 megabajtov pomnilnika flash, čitalnik SD-kartic, wi-fi, USB, bluetooth, Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3, Twilight Princess



Xbox 360 elite
Microsoft, 2007, 2007, 2007, elitnejša (dražja) verzija 360ke, črna barva, trdi disk 120 gigabajtov, izhod HDMI 1.2



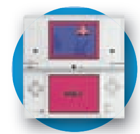
PSP slim & lite
Sony, 2007, 2007, 2007, tanjša in lažja inačica PSPja, 64 megabajtov, svetlejši zaslon, video izhod, polnjenje baterije po USBju



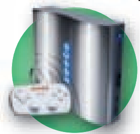
Iphone / ipod touch
Apple, 2008, 2008, 2008, dotakljiv barvni zaslon, 480 x 320, 128 megabajtov, wi-fi, rastoča knjižnica plačljivih in zastonjskih dolpotegljivih špilov



PSP-3000
Sony, 2008, 2008, 2008, novejša različica PSPja, izboljšan LCD-zaslon z nižjim odzivnim časom, vdelan mikrofon



DSi
Nintendo, 2009, 2009, 2008, prevetren DS lite, hitrejši procesor (133 MHz), več pomnilnika (16 megabajtov), dve vgrajeni kameri, odsotnost vtiča za GBA-module



Zeebo
Zeebo, 2009, 528 MHz, 160 megabajtov, 640 x 480, 1 gigabajt flash pomnilnika, čitalnik SD kartic, USB, cenena konzola za države manj razvitega sveta, distribucija špilov po brezžičnem (3G) omrežju



EVO
Envizions, 2009, 2,4 Ghz (athlon 64 X2) + ATi HD 3200, 2 gigabajta, trdi disk 120 gigabajtov, online distribucija iger, Linux, kombinacija konzole in okrnjenega računala



OnLive
OnLive, 2009, futuristični igričarski spletni servis, špilanje na daljavo (video streaming), igranje prek namenskega hardverskega vmesnika ali abaka



PSP Go
Sony, 2009, 2009, 2009, pomanjšana & lažja inačica PSPja, manjši LCD, nima UMD-bralnika, 16 gigabajtov flash pomnilnika, bluetooth, čitalnik kartic memory stick

Legenda in pojasnjevalnik
Ime konzole; proizvajalec; letnica izida na evropskem, severnoameriškem in japonskem področju; delovna frekvenca procesorja (v oklepaju 'bitnost'); količina osrednjega pomnilnika; število prikazanih barv na zaslonu (v oklepaju globina barvne palete); običajna ločljivost, vrsta izhoda; tip medija; vključene komponente; količina prodanih konzol; izbrane znamenite igre. Opomba: določene podatke gre vzeti s ščepcem soli, saj so bili tehnični standardi svojčas bolj ohlapni. Pri izrazito spremenljivih tehnikalijah, ki so pogojene tako s strojno zmogljivostjo hardvera kot s softversko izbiro (ločljivost, količina barv ...), je omenjena tista rešitev, ki so jo v igrah uporabljali najpogosteje.



Quattro svetuje: nehajte se poljubljati, sicer vas bo zahrbtna bolezen položila do te mere, da vas ne bo ubranil niti negorljiv kombinezon iz kevlarja!

Ah, poletje. Pravih novic ni, zato nas še bolj bombardirajo s katastrofami in drugimi razlogi za preganjavično opreznost. Hkrati pa je to čas, ko se v družbi najdražjih spravimo nekam ležerno namakat. V upanju, da se dopust ne bo spremenil v moro zaradi morskih psov, letalskih nesreč ali pandemij. No ja, kdo pravi, da moramo živeti večno?

Kaj imamo ljudje od poljubljanja?

Lupčkanje je še eden od človeških vedenjskih vzorcev, ki mu je težko prisoditi pravi vzrok. Antropologi ugibajo, da izvira iz sesalnega refleksa in da s tem podoživljamo potešitev, ki nam jo je nudilo materino mleko. Spet drugi prisegajo, da je to priučena navada, ker so včasih matere otrokom, ki še niso imeli zob, mleka pa je bilo premalo, hrano prežvečile. Tretji pak v tem vidijo dejanje umivanja in čiščenja drug drugega, nekako tako, kot si opice obirajo bolhe in jih nosijo v usta. Kaj naj rečem, antropologi so res eni packi. Kakorkoli, ljudje se poljubljajo že od pradavnine, je pa res, da je poljub na usta kot izraz intime, močne čustvene navezanosti in ljubezni predvsem domena zahodno- ter srednjeevropske in s tem severnoameriške civilizacije. Že če stopimo v vzhodni in južni del Evrope, vidimo, da se tu z veseljem ocmokavajo dedci, pri čemer ne mislijo na nič homoerotičnega, ampak gre za prijateljski pozdrav. Mimogrede, poljub na čelo, ki ga mame rade pritiskajo otrokom, ni izbran naključno. Z ustnicami, ki so izjemno dobro oživčene, lahko ugotovimo, ali ima potomec vročino. Prav tako si francoskega poljubljanja niso izmislili Francozi. Za izraz se moramo zahvaliti Angležem, ki so bili svoje čase hudo puritanski in zanje je bilo francosko vse, kar je bilo nespodobno. Se pa lahko ravno pri tovrstnem poljubljanju zgodi, da fašemo herpes ali celo mononukleozo (ne pravijo ji Anglosasi zaman 'kissing disease'!), zoprno vročinsko bolezen, ki jo povzroča virus v slini. Izvzeta nista niti prehlad in gripa. In ko smo ravno pri gripi ...



Prav ne razumem, zakaj današnji moški populaciji bolj dogaja gledat dve babi, ki se žvalita, namesto da bi eno zgrabili in ji raziskali mandlje.

Kako nevarna je ta nova prašičja gripa?

Prav smešno je, kak vik in krik se je zagnal okoli gripe, ki je zdaj končno pandemija postala. Najprej razčistimo nekaj zelo zelo pomembnega: ta gripa ni prašičja, ampak človeška. Prav tako ni nova, ampak zelo stara in dobro dokumentirana. Sev H1N1 je namreč prav tisti, ki je povzročil strahovito pandemijo leta 1918 in je zato raziskan kot malokateri. Toda preden pomislite na najbolj črni scenarij, oropate trgovino z orožjem in si naredite nekajletne zaloge hrane, upoštevajte še nekaj dejstev. Gripa je pred stoletjem pomorila pol Evrope, ker je bila celina izčrpana zaradi ravnokar končane svetovne vojne. Poleg tega je bil življenjski standard proti današnjemu ubog, medtem ko sta svoja lončka pristavila še zima in splošno pomanjkanje hrane. Da ima pandemija katastrofalne posledice, se mora torej poklopiti kar precej dejavnikov in gospodarska recesija načeloma ne sodi mednje. Prav tako ste iz poročil, ki ducat slovenskih primerov stalno držijo pod mikroskopom, ugotovili, da samo malo pokašljujejo in jih kuhca vročina. Mama bi vas verjetno take v šolo nagnala, češ da simulirate. Je smiselno glodati opevani tamiflu? Niti ne. Večina protivirusnih zdravil je še zdaj blažev žegen, saj ne dajejo dosti boljših rezultatov kot običajna podporna zdravljenja z vitaminom C in krepitelji imunskega sistema. Drugače je, če bolehate za kako avtoimuno boleznijo, astmo ali hudo alergijo, zaradi česar jemljete steroide. V tem primeru ima virus dosti bolj prosto pot in posledice so lahko resne. A ponavadi je dovolj, da za ta čas steroidne pripravke prenehate jemati. Tega seveda ne gre početi na pamet, ampak le po dogovoru in pod strogim nadzorom osebnega zdravnika.



“Stari, ti povem, da deluje! Ko pridejo z nožem, ti samo pričneš kašljati in kihati! Tako hitro jo ucvrejo, da jim še adijo ne utegneš reči. Verjemi mi, iz nas ne bo salam!” “Krul!”

Kaj je kevlar in zakaj je tako kul?

Praktično v vsaki taktični streljanki je zaščitni jopič iz kevlarja obvezna oprema. Njega dni so v neprebojne jopiče tlačili kovinske plošče, kar jih je napravilo težke, nosilca pa nerodnega. Toda vse se je spremenilo, ko je gospa Stephanie Kwolek v podjetju DuPont po nekajletnem eksperimentiranju z aramidi odkrila enega s kul lastnostmi. Um, ara-kva? Aramid je kratica za aromatični poliamid, po domače umetno vlakno, ki ni narejeno iz enostavnega ogljikovodika (med slednje sodi PET, iz katerega delajo plastične vrečke in steklenice), marveč takega, ki ima v strukturi benzenov obroč. Stephanie je odkrila, da je tovrstno vlakno izjemno trdno, nekako petkrat močnejše od jekla. V sedemdesetih se je to slišalo izjemno kul, danes pa vemo, da je približno tako trdna tudi pajčevina (!). Dupont je process patentiral in zadevo poimenoval kevlar. No, vlakno samo po sebi seveda ne zaustavlja krogel. Tisto, kar ga naredi uporabnega, je način pletenja, ki spominja na fino pajkovo mrežo. Tako nastalo tkanino znova spletejo v več slojev, da dobijo trirazsežno mrežno konstrukcijo. Ko krogla zadene jopič, se ujame v tkanje, ki njeno energijo razprši na dosti večjo površino. Naboj energijo tako porabi za deformacijo in izgubi prebojno moč. Vseeno na mestu udarca dobiš lepo črnavko. Ima pa tovrsten pristop tudi slabo stran: posebej oblikovan matek ali tak z jeklenim plaščem vlakna enostavno preseka. Prodaja tovrstne municije je prepovedana, a vsi smo gledali Smrtonosno orožje in vemo, kaj so copkillerji.
Kevlar in njemu sorodni materiali pa niso namenjeni samo osebni zaščiti. Pravzaprav so ga prvič uporabili v avtomobilskih gumah za bočno ojačitev namesto jeklenih žic. Tam ga najdemo še danes, prav tako ga uporabljajo za zaščito in izolacijo optičnih kablov, zavore, armiran beton in negorljiva oblačila. Nepogrešljiv je postal kot zamenjava skoraj povsod, kjer so prej uporabljali azbest. Kevlar rešil Idrijo!

Pojdite z mano za trenutek v drugi, boljši svet. Tja, ker ptički pojo, tja, kjer murke cveto in kjer Damjan Murko ne. Tja, kjer pravica ni skazica, kjer imajo lačni jesti, kjer so dobri ljudje lepega videza in slabi ljudje grdega. Kjer založniki izdajajo igre zato, ker so dobre in ker hočejo razsvetliti občestvo, ne ker bi hoteli predvsem zaslužiti. Kjer lahko vsi vse spiratiziramo, avtorji pa imajo kljub temu ferrarije in so brez ledvičnih kamnov. Kjer imam jaz čas, da še enkrat preigram Final Fantasy VII, Shining Force 3 in vse Castlevanie ter Monkey Islande. Skratka, v svet, kot bi moral biti.

V tem svetu pa še nekaj vidim. Vidim, da je elektronska zabava dosegla tako raven kot književnost, glasba in filmi. Da ne rabi le krajšanju časa, ampak učenju, spoznavanju sebe in sveta, širjenju prispodob. In da je vse več takih, ki je nočejo le sprejemati, ampak bi radi prodrli vanjo, jo spoznali od znotraj in potem nemara začeli ustvarjati svojo. Vidim geeke, ki to niso več – so cenjeni, tako kot divji bralci, ki nekoč postanejo pisatelji, kot poslušalci, ki se prelevijo v glasbenike, in kot športniki, ki trenirajo, da bi bili najboljši. Vidim vse manj nerazmišljujočih, zombakljastih odvisnežev od tega ali onega špila, namenjenega samo temu, da nadomesti alkohol, heroin, babe ali karkoli pač že je tisti dan na meniju zadovoljevanja resne duševne motnje. Kako to doseči? Vidim ... vidim izobraževanje o igrah od osnovne šole dalje! Morda v obliki krožka, nemara celo izbirnega predmeta (o obveznem še jaz ne morem sanjati, hehe). Na teh urah bi se igralo, toda ne zato, da bi se ušlo resničnosti, ampak da bi se ostalo v stiku z njo. Da bi se spoznalo tisto, s čimer se ukvarjamo. Ne bi se nažigalo butastih strelskih akcijad, temveč simulacije, miselnice, avanture, strategije, resne akcijske sekljačine, vrhunske pretepačine, umetniške neodvisnice. Igre z vsebino, zgodbo, namenom, sporočilom. Tako kot urnik veli, da je treba na gimnaziji prebrati Shakespearja, tako bi morali učenci dati skozi Deus Ex. Tako kot je treba vedeti, kakšna je Einsteinova formula za energijo, bi morali na izust znati osnovne gradnike iger. Tako kot moraš poznati fris tega ali onega državnika, tako bi ti moral biti domač Garriottov ali Mijamotov. Aja, da si tu samo zato, ker bi malo igrice nabijal? Ti kar, ampak na koncu semestra sledi test. Porazi celotno stopnjo sovragov v God of War v določenem času, ne da bi umrl, pristani z F-16 falconom s pomagali na off, sestavi stolp v World of Goo. Medtem recitiraj gradnike in analiziraj igralni sistem. Ko boš to obvladal, pa se bomo lotili programiranja in modeliranja. Ne zmoreš? Jebi ga, greš pač na nižjo stopnjo – ali celo v razred s prilagojenim programom! Nisi naredil predmeta? Pred šolo te čakata obmetavanje s cedejkami in flejmanje, kot ga še ni videlo Gnojišče ob polni luni.

Glede na našo šolo, ki po eni strani ni sposobna uveljaviti najosnovnejše discipline, saj lahko prfoksom vsak hodi po glavi, po drugi pa zahteva piflarijo namesto razmišljanja in nadeva okove namesto kril, je to seveda ultra mega utopija. Zlasti v brezupno zaostali državi, kjer v trgovini ne moreš kupiti enega samega normalnega arcade sticka. Pa vendar, brez sanjačev in sanj ne bi bilo napredka. Zato sanjam, čeprav vem, da se bom kmalu zbudil. In zavohal preklemane Murke.

Sneti



Mnogi ne sanjate o igrah, ampak o takile šjori. Lepi, mladi & postavni, s prsmi, ki še niso dojile, in edino željo, da vam skuha nadmočno kosilce ter vam nato na kavču dodobra ožame džojstik. Škoda, da je tetica morilski robot, ki preži na lahkoverne sanjače.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. CALL OF DUTY 5	79
02. THE SIMS 2	90
03. WORLD OF WARCRAFT	666
04. FALLOUT 3	88
05. GRAND THEFT AUTO 4	92
06. HALF-LIFE 2	94
07. TEAM FORTRESS 2	--
08. RED ALERT 3	79
09. BRAID	91
10. EMPIRE: TOTAL WAR	89

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA

- DIABLO 3, DRAGON AGE, STARCRAFT 2, MAFIA II

NAGRAJENCA ŽREBANJA

- Boris Šimenc iz Dobrunj (igrice za PSP)
- Filip Štirn iz Logatca (igra ena za PS3)

Zakaj je Mario boljši od Luigija?

Ker je Luigi še zelen!

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE SIMS 3 (PC)
02. GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
03. FIFA 09 (PC)
04. POKEMON PLATINUM (DS)
05. INFAMOUS (PS3)
06. FIFA 09 (PS3)
07. GRAND THEFT AUTO (PS3)
08. TEKKEN (PSP)
09. GOD OF WAR (PSP)
10. MX VS ATV (PSP)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Street Fighter 4



Dva na isti tipkovnici ne bosta mogla igrati. Na liniji je laga malce več kot v verzijah za X360 in PS3, saj rulja širom sveta noče razumeti, da je 60 fps nuja. Zato včasih naletiš dobesedno na diapozitive.



Poleg potencialno boljše grafike (mehkejše sence, glajenje robov, trije grafični filtri) ima verzija za PC turnirski nalinijski modus challenge, ki ga konzolni doda zaplata. Škoda, da turnirjev ni za offline tepež.



Kampanjo, posamezne bitke in splet dopolnita urjenje in dolg, že kar malo razvlečen niz izzivov (time, survival, komboti) z vsemrežnimi lestvicami. Na liniji so tudi replayi in glasovni čvek, ni pa lobbyjev.

Čudovito je igrati Street Fighter 4 na peceju. Ne le zato, ker je ta 2D, od strani gledana eden-na-enega pretepačina profesionalno zglancana in nehroščata, brez problemov dela v oknu in ozadju, da lahko med fajti brskam po mn3njalniku, ter nudi kup grafičnih nastavitev, da je moč s slabšanjem podobe tudi na šibkejših mašinah dobiti idealnih 60 sličic na sekundo (števec priložen). Ne le zato, ker je na nindža strojih videti kot vrnitev Jezusa Kristusa, z barvitimi ozadji, nadmočno animiranimi borci in prepoznavnim, rahlo obrobljenim stilom, ki se je po navdih zatekel tako k stripom kot kitajskim slikarijam, Schwarzeneggerju in Looney Tunes. Ne le zato, ker se s tipkovnico igra solidno, razen pri likih, ki zahtevajo dosti krožnih gibov, recimo Zangiefu – tu je treba seči po dobrem joypadu ali, še bolje, po digitalni arkadni palici (za vse o tem glej članek Klik za udrih v železnini). In ne le zato, ker je igralno identičen konzolastičnemu izvirniku, ki je v Jokerju 188 dobil 85. Najbolj čudovito je že samo po sebi to, da na svoji bež škatli nažigam tako novo, dodelano in udarno tepežkarico. Kajti če so obtelevizorske naprave nasitene svežih 2D in 3D predstavnic žanra, najsi gre za Soul Calibur, Battle Fantasio, Virtua Fighter, BlazBlue, Dead or Alive ali eno od konverzij starih uspešnic, je računalo obsojeno na poganjanje emulatorjev. Saj ne, da bi bilo to kaj prezira vrednega, a vseeno gre pri Street Fighterju 3: 3rd Strike (čitaj anale v J187) in kompaniji za desetletje stare špile. Ti in jaz pa bi nekaj frišnega, dehtečega, vročega, kar nabija pol sveta in prijatelji, okrog česar se prav ta hip spleta široka skupnost. Saj se poznava. Ne bi kupovala PS3 ali xboxa 360, vseeno pa bi rada Street Fighter 4. No, zdaj ga imava.

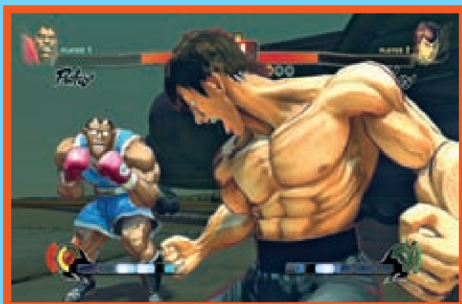
Kaj bova z njim? Hja, najprej bova občudovala umetniški uvod in cepala ob poprock komadu, ob katerem lasje kar sami začno rasti v grivo iz osemdesetih. Potem bova toliko časa drkala nastavitve, da bova dobila 60 fps. Dvakrat povem zato, ker je to nujno, da igra deluje, kot je treba. Vsak gib in sleherna interakcija v tako fino uravnoteženi pretepačini, kot je SF4,

ZA RESNO IGRANJE

Šestdeset sličic na sekundo je itak osnova, toda za kakovostno, resno igranje SF4 je treba poskrbeti še za nekaj stvari. Prvič, USB-vrata na računalniku, kamor imaš priključeno tipkalo, plošček ali palico, naj podatke zajemajo s čim višjo hitrostjo, idealno pri 1000 Hz. Temu se reče USB polling rate in je v Oknih privzeto omejeno na 125 Hz, kar vnaprej pomeni 8 milisekund oziroma pol sličice (frejma) zamika pri vnosu ukazov. Tisoč hercev = ustrezno manj laga. Zajemanje lastniki Windows XP zvišate s programom Mouserate Switcher, ki ga imate na natlačenki, Vistaši pa obiščite forum *Pretep.konzole-slovenija.com*, soba Tehnika, tema Mouserate Switcher ali guglajte 'USB polling rate Vista'. Isto delo nemara opravijo tudi miškini gonilniki.

Drugič, zamik lahko prispeva tudi zaslon. Nekateri imajo zajeten lag, ki sega v desetine milisekund. To je čas, ki ga zaslon porabi, da prikaže sliko z računalnika ali konzole. Če je ta velik, igralec ukaze vnaša (pre)pozno, ker je (pre)pozno dobil informacijo z zaslona, kaj se je zgodilo. To zna biti težava pri natančnejših kombinacijah, kar lahko včasih vidiš že pri treningu, ko ti ne rata nič. Če imaš nekaj zamika pri igralnem pripomočku in nekaj pri monitorju, to zlahka naraste na 30 milisekund, kar pomeni dva frejma, ali celo na več. Občasni nažigači zaradi tega ne bodo na slabšem, ker jim bodo kompleksnejši komboti tako ali tako ostali španska vas. Tistim, ki živijo za SF4, pa zna pokvariti igranje. Dosti pomoči o tem je na mn3njalniku in forumih Konzole-slovenija ter Pretep (guglaj recimo 'input lag konzole slovenija').

Zamik zavda tudi dogajanju na spletu, le da tu govorimo o lagu zaradi povezave. Po eni strani internetnost kadarkoli nudi partnerja za vadbo, po drugi pa zna lag dodobra premešati karte, kar se tiče izvajanja potez, saj pravila ne držijo več. Zopet, nedeljskim igralcem bo vseeno, ampak če interakcija z neko potezo v fizičnem obračunu traja toliko in toliko sličic na sekundo, na liniji pa se to spremeni, je to težava. Sploh glede na to, da so ustvarjalci imeli v mislih offline akcijo, ne online. Dokler je zamik majhen, gre (razen za potrebe turnirjev), vse skupaj pa zna iti v franže, če dosti igraš z Američani in Japonci, ki so nemalo oddaljeni, na slabi pipici ali z ljudmi, ki imajo švoh vsemrežno povezavo.



Je videti hudo, kaj? In tudi je. Predelava je izvrstna, kar ni nič čudnega, saj je avtomat za SF4 pravzaprav PC. Dodatnih kostumov za PC zazdaj še ni, na konzoli jih tržijo po 5 evrov za skupek.

zahteva določeno število sličic v sekundi, da se pravilno izvede. Kakor hitro je framerate nižji od idealnega, začne iti sistem v franže. Nadalje bova prebrala priročnik in se v vadbenem modusu seznanila s sistemom, kar nama bo prihranilo veliko jamrarije po forumih. Tam bova videla, da imava šest gumbov za udarce, po tri z roko in nogo naraščajoče moči, da nazaj pomeni blokado visokih in srednje visokih udarcev, nazaj dol pa nizkih, in da se udarci delijo na navadne ter specialne, ki jih naredimo s kompleksnejšim vnosom v slogu četrt kroga od dol do naprej in roka (fireball). Pa da imajo specialke EX-verzije, ki jih sprožimo s pritiskom dveh gumbov za roko ali nogo hkrati, vendar je treba za to imeti zapolnjen vsaj en prostorček z energijo na spodnjem pokazatelju, katero nabiramo z izvajanjem akcij. Pa da napolnitev vseh dotičnih prostorčkov omogoči izvedbo superce, ki dodobra udari, a jih vse izprazni. Pa da je tu napad focus, ki onesvešča in prestreza nasprotne žvajze. Pa da ne gre pozabiti na ultro, najmočnejši sunek, za katerega energijo nabiraš s tem, da si tepen, nakar ga maščevalsko narediš s posebej zapletenim gibom (recimo dvakrat četrt kroga od dol do naprej in tri roke) in sovražniku ob uspešnem zadetku pobereš tudi polovico življenjske črte. Pa da so tu preklici (canceli) gibov in focusa z dashem naprej ali nazaj, čemur se reče focus attack dash cancel (FADC) in omogoča razne prednosti. Skratka, videla bova, da je sistem zapleten, sploh ko prištejeva dejstvo, da se vse odvija tako hitro. Lahko je biti pameten in reči, eh, itak, da bom naredil dragon punch, ko bo tipček skočil name, nato pa bom FADCjal in ga užgal z ultro. A drugo je to storiti tedaj, ko je treba. Definitivno je Street Fighter 4 v primerjavi s tipičnimi predstavnicami žanra nežen z začetnikom, saj ukazov ni treba vnašati tako hitro, kot veli običaj. Toda vseeno je treba biti prstnično spreten. Predvsem pa razmišljati. Če le reagiraš na to, kar dela nasprotnik, boš pušil kot Eastwood cigaro, in akcija je toliko ročna kot mozgalna. Takisto vsak od petindvajsetih likov, od katerih je pet novih, ostali pa so klasični stari (Ryu, Ken, Sagat, Blanka, Bison, Honda, Fei Long ...), zahteva nemalo vaje. Seznami udarcev niso kilometrski, toda zapletenost izhaja iz tega, v kakšni situaciji jih rabiš in v kaj jih nanizaš, iz subtilnih razlik med najbolj osnovnimi sunki ter splošne hitrosti in teže bojevnikov & bojevnic. Kajpak ne škodi, da pri tem zreva v simfonijo, včasih že kakofonijo grafičnih učinkov, saj se vse sveti in bobni, spreteži vpijejo to in ono. Akcija pa teče nenehno, kot reka, ki zdaj ustavljaje oblikuje tolmune in nato plane v brzice, navaljujoč na (prevarantsko?) izmozganega nasprotnika, trudeč se za zmago z eksplozijo vsega, kar je v pesteh in podplatih, medtem ko za vsem počiva lobanjski sivocelični vladar.

Drži, sčasoma bova naletela na pomanjkljivosti, vsaj če sva kritična (joj, prosim te, snemiva si fanboyevske plašnice!). Levji delež bojevnikov je ducatkrat viden ... silno moti ostarela zapuščina avtomatov, kjer je treba tretjino likov odkleniti z duhamornim zaporednim obračunavanjem z dostikrat ceneno, nenaravno umetno pametjo, posebej pri zoprnem šefu Sethu ... v kampanji so pozabili na vsakršne medigre, cepljenje poti naprej ali domišljijske prijeme v slogu boja Ryuja in Kena proti Bisonu iz SF Alphe ... pripoved ne seže čez menažko slabo povezanih, kratkih animejskih sekvenc ... zastonjsko vsemrežno povezovanje skozi Games for Windows Live zna biti dolgovezno, z mnogimi sporočili, da se z nasprotnikom, ki je videti na voljo, ne moreš stepsti ... in naposled je SF4 dosti bolj kot utiranje novih poti vnovično prehajanje starih. Izrecni Capcomov namen je bil narediti igro, ki bo izkoristila tleče navdušenje nad serijo Pouličnih borcev, ki pa od uveljavljenosti ne bo odstopala tako radikalno kot trojka. Štirica je na izjemen odgovor naletela prav zato, ker je osnova, ki počiva na Super Street Fighterju 2 Turbo, tako poznana, obenem pa ravno toliko ozaljšana z novostmi, da se ne čuti kot nateg. Kar ni, saj gre kljub prežvečenosti in mnogim debatam o uravnoteženosti likov ter mehaniki (še vedno menim, da so ultre rahlo premočne in da je bil parry iz SF3 boljši od focusa, čeprav razumem nasprotne argumente) za enega redkih elektronskih izdelkov, ki docela temelji na spretnosti. Zdaj s tem, zdaj z onim likom; zdaj v tem, zdaj v onem načinu; zdaj proti temu, zdaj proti onemu nasprotniku ga lahko igrava leta in pri tem nenehno spoznavava tako špil kot sebe, nadgrajujeva spretnosti ter rasteva. In čeprav bi lahko v tem času že obvladala resnično borilno veščino, tam ne bova nikoli naredila ognjene krogle ali ultre. Zdaj lahko torej tudi na peceju prisostvujeva eni najbolj kompleksnih in priljubljenih modernih pretepačin, ki jo je pritožbam navzlic moč označiti z eno samo upravičeno besedo. Čudovito.



Zangief bo na peceju zaradi krožnih gibov, ki so s tipkovnico težki, eden manj popularnih likov. Kljub temu po moči sodi v prvo peterico, kjer so še Sagat, Ryu, Rufus in Balrog. Pa Chun-Li zna dobro porihtat.



Z uspešnim igranjem odklepaš like, slike, filmčke, barve kostumov in nazive ter sličice za ob spletno ime. Postopek je tipično azijatsko tlačanski, saj je treba, da odpreš Setha, igro končati z vsemi ostalimi borci.



Neka hierarhija mora biti, a nekateri fajterji so opazno močnejši od drugih. Določeni ljubitelji seveda zatrjujejo, da je ravnotežje popolno, toda Capcom je že napovedal nadaljevanje oziroma še izboljšano verzijo.

*Flowchart **Sneti** in večna legenda se tresneta na gobec, a kljub temu prijateljsko objeta odjata v sončni zahod.*

89

neznanska globina ✔ znamenita spektakularnost ✔ velika akcijadnost in taktičnost ✔ kompletnost ter izpiljenost ✔ ziheraško ubiranje shojenih poti ✖ avtomatno poreklo ✖ nenaravna umetna pamet ✖

Capcom



Kako veliko neprekinjeno prostranstvo obsega enoigralski del, bo nemara postalo jasno ob podatku, da je helikopterski prevoz vdelan z razlogom.



Commander view omogoča boljši pregled območja, a ne pričakujte, da lahko na ta način skozi zid ugledate falota, ki ga vaši možje sicer ne morejo.

ArmA 2

Eden glavnih postulatov iger naj bi bil, da so zabavne. Za streljanke to običajno pomeni, da vsebujejo zvrhano mero beštij, ki jim cevi mitraljezov gledajo iz vseh telesnih odprtin, mi pa imamo v rokah mogočna krepela, s katerimi omenjenim bitjem napravimo še kako odprtino ali petnajst več. Ob gejzirju notranjih organov po stenah se zver v nas reži kot satan, v Nemčiji mrzlično pišejo omejevalne zakone, v sindikatu čistilk navideznih prostorov pa protestne note. A o slednjem kdaj drugič. Tu bi namreč rad spregovoril o druge vrste igrah. Takih, kjer v vizirju večino časa nimamo ničesar, kar bi se dalo krvavo ugonobiti (razen če ste psiho in radi streljate soborce), vseeno pa nas preveva občutek, da ima nekdo v svojem merku nas. Zato nič ne skakljamo po žabje čez poljane, temveč se med zakloni gibljemo počasi in previdno, nemalokrat čepe, stalno motreč obzorje, če bi se kod pojavili izdajalski obrisi. Sem in tja v daljavi zamolklo zabobni, radio znori v hudourniku poročanj, mi pa si želimo, da bi končno videli kaj akcije. No, ta kmalu pride, ker nas nepričakovano med oči poči nasprotnikov ostrostrelec, ki ne samo, da ga nismo opazili mi, to ni uspelo nikomur v naši skupini. Okej, ponavljanje vaje, tokrat po drugi strani griča, falotu za hrbet, ha! Polurno kolovratenje se konča za odtenek bolj silovito – s topniško granato, ki poskrbi, da v našo krsto ni več česa položiti. Žur.

Kot je Snetež napisal že v recenziji prve Arme (J164, 80), tedaj še s polnim imenom Armed Assault, češka Bohemia serijo svojih vojaških naslovov vedno bolj pelje v smer gromozanskega peskovniškega orodja za izdelavo ofenziv. Zato je ArmA doživljala krizo identitete in kolebala med igro na eni strani ter vojaško simulacijo na drugi. Zanesenjaki nama utegnejo te besede zameriti, a če vzamemo kot merilo prvi naslov v seriji, Operation Flashpoint, bo vse bolj jasno. OFP, s katerim je Bohemia leta 2001 začela pohod na prestol vojaških simu ... erm, iger, je bil za tiste čase dokajšnja novost. Vojna ni bila več nekaj herojskega, kar bi opevali v pesmih, ampak umazana reč, v kateri največkrat nasankajo civilisti. Kdor je naokoli tekal kot kura, je urno ostal brez glave, preživeli pa so potrpežljivi, ne pogumni. Tisti, ki so se zavedali, da so le koleščki v vojaškem stroju. A največji uspeh je naslov dosegel s tem, da je bil kljub resnobnosti, globini in zahtevnosti še vedno špil stare klase. Misije so bile več ali manj vodene, štorija prav tako.

Armed Assault je od Flashpointa podedoval večino zasnove, toda vsakomur je bilo hitro jasno, da je poudarek na večigralstvu ter domači izdelavi pokanja bomb in granat. Takoj velja naravnost povedati, da ima tak pridih tudi nadaljevanje. Po kmečko rečeno: ArmA 2 je veliko bolj ArmA kot OFP, a kot bomo videli, ne iz čisto enakih razlogov. Zopet je na voljo tako luštno dolga enoigralska kampanja, ki nudi še sodelovalni način, kot dobrega pol ducata samostojnih misij. Ampak od izdelka bodo največ odnesli tisti, ki se nameravajo po gozdičkih preganjati z drugimi ljudmi na liniji. Tako je žal zlasti zaradi pomanjkanja truda pri loščenju puščavništva.

Tretji naslov v Bohemijini seriji bi skorajda že lahko obtožili postanosti, saj je premisa enaka prejšnjima dvema deloma, le da so kraji in osebe zakamuflirani v druga imena. Tokrat se nesrečna bivša državica Sov-



V vozilih je moč zapopasti vse bistvene vloge, zasijejo pa šele z uigrano posadko. Vseeno Bohemia ni šla po poti brezkompromisnih simulacij.



Ni pomembno, da smo imeli v bližnji soseščini podobne vojne, zaradi česar ArmA 2 pritisne na občutljivo točko. Vzporednic z Balkanom je nemalo.



Ena od podrobnosti, ki jo bodo opazili tudi veterani, je nekam okorno gibanje glavnega lika. Vendarle se nanj hitro navadimo in razumeti gre tudi, čemu taka odločitev. Marinec gor ali dol, trideset kil na ramah ni mačji kašelj.

jetske zveze, kjer je veselo, imenuje republika Černarusija, igralci na odru pa so že znani. Na eni strani je 'demokratično izvoljena vlada' s podporo Zahoda, na drugi uporniška ruska manjšina z rdečo armado za hrbtom. Kakorkoli, po bojišču zaorjejo isti tanki kot poprej in poslušamo isto rusko ter ameriško žlobudranje. Ozemlje, ki ga je za 225 kvadratnih kilometrov, je vestno napravljeno po karti Češkega sredogorja. Najboljša posledica tega je res razgibano gričevnato okolje, zabeljeno z zvrhano mero gozda na eni in morsko obalo na drugi strani. (Morje na Češkem, urg? Ja, malo svobode so si pa le pustili.) Riše ga prenovljen grafični srček, ki res ne počne takih dreves kot Crysis, zmore pa v vidno polje izrisati ogromno objektov in jih pravilno posončiti, kar je zaradi odprtosti zlata vredno. Najlaže bi ga primerjal s S.T.A.L.K.E.R.jem, le da z veliko večjimi prostranstvi. Puščavniška kampanja nas postavi v vlogo ameriškega marinskega izvidniškega oddelka Razor, ki mora z izvidovanjem in sabotažami skrbeti, da lahko težka konjenica paradira po cestah brez večjih ovir. Toda kmalu se reči pošteno zalomijo in boj za člane tima preraste v osebno stvar. Avtorji so se s pripovedjo potrudili in možem uspeli vdihniti nekaj osebnosti. Predvsem pa navduši pristnost vojaškega dogajanja, tako drugačna od burlesk v navadnih streljankah. Toda štorijalni zasuki niso v ospredju, saj jim reflektorje spelje peskovniško dogajanje, ki spreminja naloge glede na to, kaj smo delali v preteklosti. Če denimo cilj, ki bi ga lahko osebno sabotirali, zbombardiramo iz zraka in pri tem pokoljemo za pol stanovanjske četrti civilistov, ki so imeli smolo, da so bivali poleg najpomembnejšega radijskega oddajnika v regiji, se lahko pod nosom obrišemo za to, da bi nas kateri od domačinov povabil na pir. Posledice se pokažejo kasneje, ko se gremo slepe miši z vojnimi zločinci in pride prav vsak namig domače populacije. V tej isti misiji nam da povelјstvo proste roke, kako uloviti tolovaje, mi pa se lahko gremo starošolske detektive in baramo v vsaki vasi (pri čemer seveda poskušamo domač šnops, hik) ter uporabljamo brezpilotna letala ali profesionalne obveščevalce. Bržda ni treba poudarjati, da lahko tovrstne prigode trajajo po več dni, čeprav imamo za transport na voljo helikopter. Kdor je od ArmA 2 pričakoval enoigralsko vrnitev na pota Operation Flashpoint, se je uštel.

Vse skupaj bi bržda izpadlo odlično, če bi si Čehi ne oprtali naloge, ki ji niso bili čisto kos. Tako razvejana in kompleksna zasnova za uspeh terja špartansko disciplino, Bohemia pa nekako bolj slovi po številu žužkov. In neizpiljenost je tisto, kar igro grdo useka. Najhuje je z umetno pametjo, ki od Flashpointa očitno ni napredovala, saj včasih počne take reči, da bi se kamen zjokal. Skušaš se pretihotapiti v sovražno vasico, nakar tvoji soborci ob prvem ugledu sovražnika znorijo in zrešetajo vse, kar hodi po dveh nogah, pa še kako kozo zraven. Ker kameradi niso nesmrtni, znajo seveda umreti takrat, ko je najmanj treba. Če grupno jurišajo na tank, se vsaj nasmeješ, a ponavadi postanejo žrtve ostrostrelca iz dveh ulic stran. In ko jih končno uspemo žive prepeljati čez tankovski jarek, nam jo zagode hrošč in misija se noče končati. Za znoret.

Z zapisanim sem mimogredne nedeljske uživače bržčas pripravil do tega, da so kriče zbežali nekam v Kazahstan. In prav je tako. Morda se sliši kruto, toda ArmA 2 pač zahteva veliko potrpežljivosti. To ti postane jasno takoj na začetku, ob ducatu šolskih in uvajalnih misij. V njih se vidi, da je simulacija obdržala vse, kar sta imeli predhodnici. Neznosno ranljivost telesa, realistično obnašanje orožja s krivuljami leta krogel, prebijanje materialov in natančno poveljevanje soborcem z določanjem vsega mogočega, od formacij do obnašanja ob stiku s sovražnikom. Hitro pa naletimo tudi na vidne novosti. Vodja oddelka ima sedaj na voljo poveljniški pogled, 'commander view', skozi katerega lahko ukazuje iz ptičje perspektive in denimo natančno usmeri premik za bližnji zid. Najbolj bodo na svoj račun prišli domači generali, kajti v velikih bitkah je moč sedaj s karte poveljevati enotam do velikosti čete.

Slednje pride do izraza šele v večigralstvu s petdeset in več igralci, kjer bodo slej ko prej pristali vsi, ki so pripravljeni v igro vložiti dovolj, da jim bo začela vračati. In šele ti bodo docela pogruntali, kako gromozanska je ArmA 2. Že samo orožij in vozil je dvakrat več kot v predhodnici, kar skupaj znese nad dvesto. Igračkanje v orožarni, kjer po mili volji preizkušamo od tankov do lovskih bobnikov in krav (sic!), zna mimogrede pohrustati ves teden. Nadzor nad vozili je podoben kot prej, torej nekje med simulacijo in arkado, vendar manj hroščat kot v začetni Armi. Zaenkrat sta večigralski karti samo dve, sta pa mnogo večji in odprtejši od onih iz predhodnice. Nasproti stoječi strani si za nameček sami določita, na kakšen način in kje se bosta spoprijeli. Ciljev je mnogo vrst, od klasičnih zavzemanj do bolj pretkanih sabotaž in kraj. Na liniji se strežnikov in igralcev tare, seveda pa je moč dodajati računalniške soborce, če je tistih iz mesa in krvi premalo.

So pa ti, kot rečeno, bolj kilavi. Tako kot še marsikaj v igri. Govor ga sem in tja biksa, animacije se zatikajo, žužkovje se zaredi v teksturah ali nam jo zagode pri vožnji ... Očitno je, da bi ArmA 2 potrebovala še nekaj dela. Že res, da to ni navadna nedeljska igra. Kdor jo je kupil vedoč, v kaj se podaja, ji lahko mirne duše doda kak odstotek pri oceni. Ni dvoma, da bo deležna mnogih popravkov, tako s strani avtorjev kot močne internetne skupnosti. Toda nedodelanost velja vedno obsojati, pa če gre za igro ali simulacijo.

Marinec Aggressor poje sovraga za malico. Potem hrošči pojedo njega.

77

izvrsten realizem ✔ ogromno bojišče in veliko opreme ✔ odlično vzdušje ✔ razvejanost štorije ✔ ustvarjalni potencial ✔ šibka umetna pamet ✖ hroščatost ✖ ojštra po robovih ✖

Bohemia / 505 Games, Valve



Razor team je izurjena enota in čeprav soborci včasih tekajo naokoli kot kure, so v boju zelo natančni. Mimogrede, igramo kot črnec. Revolucija.



Že slab mesec pred vseevropsko različico je bila zunaj nemška, ker so zi žermans pač hoteli svojo posebno. Dobili so še bolj hroščato. Prav jim je.

Aztaka


Starošolski frpjski zaslon za opremljanje predmetov. Če nimaš razvitega 'ancestral metabolisma', si boljše opreme ne boš mogel nadeti.

Akcijske pustolovščine so stara, široka, žlahtna zvrst, ki je iz 2D elegantno preskočila v 3D in tu zdaj spet združuje elemente iz najrazličnejših logov. Je pa res, da je pojem zlorabljan, saj action adventure ni vsaka igra, v kateri hodiš naprej in streljaš ali tepeš. Zraven bojevanja mora biti vsaj pustolovsko raziskovanje lokacij, po možnosti pa še kaj več – reševanje ugank, frpjski razvoj lika, pogovarjanje, skakanje, zbiranje robe. Hm, torej vse, kar ima kanadsko neodvisniško presenečenjce Aztaka, ki ga za 25 dolarjev (ob trenutnem menjalnem razmerju slabih dvajset evrov) digitalno kupiš na *Aztaka.citeremis.com* ali *Direct2drive.com*.

Kjer večina iger spetinspet žveči vsega soka oteto tolkienovsko in D&Djevsko mrhovino, se Aztaka odpravi na neraziskane poljane. Imenu primerno se godi v mitološkem okviru srednjeameriškega ljudstva Aztekov, ki je na ozemlju današnje Mehike med letoma 1200 in 1500 furalo napredno civilizacijo. Ja, to so tisti indijanci s tradicijo neizgovorljivih imen tipa Quetzacoatl, Moquihuix in Atamalcualztli, med katere so v 16. stoletju iz Španije uleteli zlata lačni konkvistadorji s Hernanom Cortesom na čelu. Vendar se špil ne bavi s to krvavo zgodovinsko godljo, temveč se osredotoča na legende in s tem na sedemnajstletnega mladeniča Huitzila, odrešenika trpečega ljudstva. Ker mora biti človek za to službo ekstra usposobljen, je Huitzilo polbog veličastnega rodovnika – sin boginje Coatlicue, ki je poleg njega rodila Mesec in zvezde, ter varovanec poljedelskega božanstva Xipe Toteca. Ta mu po uničenju domačega mesta pove, da za vsem stoji kačobaba Cihuacoatl, ki jo je treba zasledovati v džunglo in ji tam zavdati. Sprva osredotočena naloga pa se kmalu razširi v vohljanje za sedmimi fonogrami (slikami, ki predstavljajo zvoke), ki bodo prinesli mir. Škoda, da zgodba kljub izdatni mitološki podlagi ni ravno obilna, razdelana ali neklišejska, Imamo pač Izbranca, ki reši človečnjad, in to je to, brez posebnih nians ali podrobnosti. Ni niti izobraževalnih elementov v slogu vdelane enciklopedije, tako da mora tisti, ki ga podlaga bolj zanima, rajžati na internet ali v knjižnico. Ustvarjalci bi lahko tematiko za tiste med nami, ki smo radovedni in ne jemljemo vsega za samoumevno, bolje razložili. Sploh ker Azteke srečamo tako malokrat.

Je pa res, da je Citérémis majhno podjetje in da jim je za to po vsej verjetnosti zmanjkalo časa, ker so se bavili z drugimi platmi. Veliko truda je recimo šlo v podobo in zvok, ki mejita na umetnost. Res je, da Aztaka grafičnih kurb ne bo zadovoljil, saj meša na roko narisana 2D ozadja in precej majhne like, narejene v programu za trirazsežno modeliranje. Vendar bo bolj odprtim dušam in ljubiteljem retra izdrl oko ter mazilil uho. Barviti in temačni nivoji razmetavajo podrobnosti kot pšenico po žetju, saj preseneti domala vsak zaslon, od templjev, odetih v pisane tapiserije in zlato, prek kavern, močvirij in megličastih gorskih višav do slapov, vasic ter džungle. Citérémis so se izdatno posvetili folklornim drobnarijam, kot so maske, kipi, posode za ogenj, strehe kolib, sandali, podstavki in z mahovjem obrasli stebri. Vse preveva nekakšna sanjska mirnost, ki spomni na Ico in Shadow of the Colossus. Celota je pravo remek delo, zlasti če jo poganjaš v ločljivostih od 1280 navzgor. In kako milo se ti stori, ko začuješ fantastično, premišljeno uporabljeno glasbo, od fruličastih indijanskih melodij do cerkvenega petja! Le zvočni učinki so malce slabotni, ampak to je vse, kar lahko tehnični izvedbi očitam. Izven, jasno, standardnih jamrarij o tem, kako 2D sux, kar je ponavadi kaprica razvajenih otročajev.


Leteči nasprotniki so sprva velik trn v peti. A ko dobiš sposobnost dvojnega skoka in še samodejnega zabadanja med vrtenjem po zraku, se to spremeni.

Tem v Aztaki ni mesta, saj je igra zanje pretežka in združuje preveč slogov. Po receptu starih od strani gledanih akcijskih pustolovščin v slogu Castlevanie je pred tabo odprava, v kateri se tako bojuješ kot razvijaš lik, skačeš, čvekaš, rešuješ puzle in opremljaš predmete. Vse to počneš na ločenih lokacijah, ki jih povezujejo izhodi levo, desno in navzgor ter nadkarta, na kateri nelinearno izbiraš, kam se boš podal. Srž vsega je tepež, ki ga je obilo. Gibčni Huitzilo je oborožen s kopjem, katerega sunke prožiš s desnim miškinim gumbom, dočim tek, počepe in skoke, med katerimi se heroj po metroidovsko vrti, nadzoruješ s standardno kombinacijo tipk WSAD. Sprva je nabor zamahov omejen, saj sandalar obvlada le hitro zabadanje. Toda pozneje odkleneš nove spretnosti, kot so več zaporednih sunkov s tiščanjem mišonarjevega ušesa, vihar zamahov na obe strani, udarci v skoku in podobno. Brez tega ne bi šlo, saj je sovražnikov kar dosti vrst (bodeče rastline, pasavci, mravlje, hrošči, muhe, čebele, pajki, netopirji, zamahujoče in strelja-


Liki so resda drobni, vendar je to premišljena poteza. Tako je več prostora za skakanje in akcijo na splošno, hkrati pa imaš občutek majhnosti sredi veličastne naravne ter arhitekturne okolice. Trud, ki je šel v na roko naslikana ozadja in mnogotere podrobnosti, je res vreden hvale ter pozornosti.



Mama pajkovka je primer šefa, ki je videti nadmočen, a povsem razočara s svojo statično nenevarnostjo. Dokler jo obstreljuješ z razdalje (sčasoma odkleneš met kopja, če imaš polno energijo), ti ne more čisto nič.



Mislil bi si, da bo več pogovarjanja in spremljanja kake globlje ozadne zgodbe, ampak tega je v Aztaki bore malo. Tvoj starčkasti zaščitnik, ki je pojedel kako koruzico preveč, ti zada klišejsko nalogo, in to je pretežno vse.

joče opice, leteče bojevnice, več vrst kentavrov in džungelskih vojščakov, navaljujoči mišičnjaki, duhovi), in so vedno bolj tečni. Po eni strani so zmerom močnejši, po drugi pa si lastijo vzorce premikanja, ki jih je treba dojeti. Opice te lahko ubijejo v enem samem zamahu, če ne ugotoviš, kako natanko se jih lotiti. Pocarsko klikotanje v Aztaki nima mesta in ko je na zaslonu dosti capinov iznenada, kar se pozneje zgodi dostikrat, se je treba potruditi, sicer gre energija urno po zlu. To ni kar tako, saj krepot dolgo časa ne pomeni vrnitve na začetek stopnje, ampak izhod v glavni meni. Šele čez čas se odpre možnost, da dobiš kredite za nadaljevanje.

Dotične si pridobiš z vlaganjem točk, ki jih prejmeš ob prehodu na naslednjo izkustveno stopnjo. Vsak prehod da eno točko, ki jo zadegaš v osnovne kategorije moči, gibčnosti (verjetnost kritičnega udarca) in vzdržljivosti (več energije), ter dodatne, kot so naklonjenost bogov (ekstra življenje), ancientni metabolizem (nadevanje boljše opreme) in obnavljanje življenjske moči. Vložek sleherne točke odseva na slogu igranja, saj bo moral biti junak z veliko moči in malo regeneracije bolj pazljiv pri udarjanju, sicer bo čakal pol ure, da si bo obnovil energijo. V teoriji je mogoče vse lastnosti in veščine nabildati do neba, ampak to zahteva veliko grindanja, ki ga je moč nadomestiti s spretnim igranjem. Sčasoma dobiš tudi možnost dvojnega skoka in odbijanja od določenih zidov, kar razširi nabor ploščadnih in bojevalnih možnosti ter omogoči dostop do prej nedosegljivih delov sveta. K hitrejšemu razvoju pa prispevajo boljši napitki, ki statistike povečajo za stalno in so na prodaj pri trgovcih ali jih naključno izpuščajo prebutane kanalje.

Ne glede na svojo moč Huitzilo skorajda ne more brez magične pomoči. To prispeva drobna, nesmrtna kolibrijka Ayohpa, ki se spreletava okrog njega kot vila Navi okrog Linka v Zeldah. Ayohpa je čarodejka z lastno izkušenjsko črto, spretnostmi in magično energijo. Slednja omogoča metanje par obrambnih in napadalnih urokov – dveh vrst ščita, udarca sončnih žarkov, močnega piša vetra ... Za izvedbo coprnije je treba hitro zaporedoma poklikati vroče točke na ekranu, razporejene v razne vzorce. To se ne sliši kot nič posebnega, a druga pesem je, če se tega lotiš med skakanjem in suvanjem. Ko urok zaženeš, se akcija upočasni, toda adrenalin iztiska že šviganje z očmi med Huitzilom in ikonami za coprnijo, saj tedaj včasih počneš več stvari naenkrat.



Levi kentaver ima desno od sebe zadnji ikonici, ki sem ju poklikal za sprožitev vetrnega uroka. Ta premočrtno poškoduje sovražnike v treh različnih višinah, ki jo izbereš s klikom na prvo ikono na zeleni ravni. Desni pa si je pricopral ščit iz bodal, ki ga je treba preskočiti, drugače boli.

S klikanjem po zaslonu uporabljaš še štiri vrste posebne energije v obliki lebdečih kosmov, ki jih za sabo puščajo poraženi capini: zelene, bele, modre in rumene. Z miško jih primeš in spraviš v ustrezen kipec na spodnjem delu zaslona, katere takisto odklepaš zaporedoma. Najbolj koristni so zeleni, ki Huitzilu vračajo moč, vse pa daješ v piedestale in luknje, kjer igra to zahteva, da si odpreš pot naprej. Če daš zeleno energijo v lesketajočo odprtino v drevesu, iz njega zraste veja, postavitev bele na ključno točko v podzemni jami osvetli okolico, zadeg modre v obelisk požene dvigalo in potisk rumene na spiritualnega duhovna temu da meseno obliko.

Iz teh elementov je torej spletena Aztaka in igra se jako lepo. Po zaključku, oddaljenem kakih dvanajst ur, sicer ni moč spregledati zamer. Prvi koraki so recimo precej težaški, saj Huitzilo umre nemudoma, če izkušenj ne pripisuješ vitalnosti, nakar je igra pravzaprav vse lažja. Ne pomagajo niti prebarvane izvedenke nasprotnikov, ki ti preprosto vzamejo več energije, niti šefi, ki so videzno impresivni in jih je dosti, a si lastijo očitne, predvidljive vzorce ter crknejo brez spodobnega upiranja. Tečno razpotegnjeni so džungelski labirinti, stranski fetch kvesti so nezanimivi, včasih bi prišel prav kak namig, ne da rajžaš po lokacijah, iščoč pokazateljev za napredovanje, bojevanje pa bi popestrilo še kako orožje, saj vihtiš samo kopje. Da ne omenjam morebitnega sistema blokiranja ali odvračanja udarcev. Omenil sem podhranjeno zgodbo, nad katere besedilnim zaključkom bo prenekdo razočaran. In najdejo se hrošči, od padanja v nevidna brezna do črnih zaslonov namesto stopenj. (Če se kdo nepovratno zatakne, avtorji na forumu na roko porihtajo shranjeno pozicijo). Toda nič od tega ni odločujoče slabo. Bolj gre za napake vsled neizkušenosti avtorjev, ki pa imajo srce na pravem mestu in so ustvarili akcijsko avanturo, ki staromodnosti navzlic osramoti marsikako 3D konkurentko. Jasno, saj vročično zajema iz izročila svoje stare, široke, žlahtne zvrsti.

***Sneti** ne najde igrarskega Eldorada, a v tej azteški musaki vseeno zagrize v plasti čistega zlata.*

76

azteško okolje ✔ prijetna zmes štev ilnih elementov ✔ slastna grafika in fantastična glasba ✔ mestoma tečna ✖ podhranjenost določenih plati ✖ hrošči ✖

Citérémis **natlačenka 192**

Killing Floor

Smo v zlati dobi gnilega mesa. Left 4 Dead je komaj dobro izšel in že so napovedali nadaljevanje, tu so Resident Evil 5, Dead Rising s sekvelom, Dead Island ter, da, Plants vs. Zombies. Eden od špilov, katerih smisel je uničevanje nemrtvih oziroma mutiranih je tudi Killing Floor.
Simbolična zgodba nas popelje v Anglijo, kjer zaradi klišejskega zapleta s poskusi kloniranja in genske manipulacije pride do katastrofe v obliki ubegle horde mutiranih homo sapiensov. Ti so se znanstvenikov že nasitili, zaradi česar se spravijo nad nedolžne prebivalce Londona in bližnje okolice. Vlada vpokliče vojsko in jo razpošlje po kritičnih conah, kjer naj bi zadržala ali celo zadušila invazijo. Igralec prevzame vlogo enega od soldatov, nakar družno s kolegi polni nemrtve glave s svincem. Kljub vdelanemu solerskemu modusu pa gre v osnovi za večigralsko prvoosebno streljačino, osredotočeno na sodelovanje do šestih soigralcev. Štorijalno povezane samotarske kampanje torej ni, tako kot ne načina z medsebojnim pobijanjem (deathmatch).
Logična primerjava Killing Floora je Left 4 Dead (J185, 88). Res je, da oba naslova obravnavata zombijevsko tematiko, čeprav nimata ni tipičnih hodečih trupel. V Killing Floor mutanti ne letijo kot snete sekire, marveč to nadomestijo s trdoživostjo. In medtem ko smo v kampanjskem načinu L4D potovali do cilja, kar so nam zombiji skušali preprečiti, je tu koncept drugačen, saj le skušamo preživeti na določeni lokaciji, denimo v zapuščenem mestu, vili ali pisarnah. Imamo minuto, da se pripravimo, nakar začno v vsakič večjih valovih uletavati sovragi. To so klasični počasni zombiji, nevidni, hitri pajkasti, taki, ki s krikom parajo ušesa, in velikanske gmote mesa ter železja. Odkrižamo se jih lahko na mnogotero načinov – obglavljenje s sekiro, mačeto ali čakijo, raztelesenje s šibrovko, luknjanje z brzostrelko in pištolami, češnja na smetani pa je raketomet, ki v čežano spremeni vse v določenem krogu od mesta zadetka.
Ko se skušamo pošastkov ubraniti, lahko tavamo po nivojih ali se z varilnikom zapečatimo v kako sobo in se branimo od tam. Pri tem švas-aparat omogoča nekaj taktičnih možnosti. Naša enota s helikopterjem recimo strmoglavi poleg zapuščene bajte, se zateče vanjo in od treh vrat, ki vodijo iz nje, zavari dvoja. Posledica je, da bodo sovražniki vdrli skozi nezavarovane duri (če zapečatenih sproti ne popravljamo, se bodo sčasoma prežvečili tudi skoznje), ki jih laže pokrivamo kot tri. Na splošno špil bolj spodbuja to, da se s kolegi nekam zavlečemo in se tam utrdimo, kot da se solersko sprehajamo po nivoju, dokler nam mutanti ne odgriznejo frisa. Ključna beseda je kooperacija! Ko se val konča, skočimo do prodajalke, ki nam v zameno za denar, prislužen s faširanjem mesa, proda vse mogoče, od orožja prek streliva do neprebojnih jopičev. Ko uspešno iztrebimo vse gniloživce, se pojavi šefovski patriarh, kombinacija prej naštetih vrst sovragov. Temu primerno je trdovraten in ko ga pospravimo, je stopnja zaključena.
Naslov ima še eno mehaniko, po kateri se razlikuje od L4D. Iz Call of Duty 4 si je izposodil sistem perkov oziroma izboljšav, ki na robusten način nadomeščajo poklice. Kadarkoli med igranjem si lahko izberemo perk, naj bo to medicinski, ostrostrelski ali tak za boj od blizu. Ko z izbrano izboljšavo izpolnimo zahtevane pogoje (medicinski na primer hoče, da soigralcem z injekcijo povrnemo toliko in toliko zdravja), izkustveni nivo zraste in dobimo bonuse, kot sta hitrost in močnejše orožje. Že viden, a zanimiv element, ki vdanežem opazno izboljša možnosti za preživetje, neizkušence pa spodbuja k nadaljnjemu igranju.
Z grafičnega vidika Killing Floor ne razočara. Uporablja na moč zmodificiran pogon Unreal Engine 2.5, ki dobro skriva leta in je primerljiv z modi, kot je Red Orchestra. Lahko se postavi ob bok celo nekaterim 'polnovrednim' igram. Vendar špil vsebuje tudi druge motečnosti. Najprej bi rad opozoril, da ga je dobro igrati v krajših rafalih, saj dogajanje kljub dodatnim mehanikam ni zelo razgibano. Zmesti zna nestalna moč orožja – dostikrat se mi je pripetilo, da sem bolnika ciljal v glavo z osnovno pištolo in mu brez problema odrobil glavo, medtem ko mu njena najmočnejša izvedenka čebra zaprmej ni snela. To je včasih usodno, saj napak oceniš moč bližajočega se sovraga. Tu so lesene animacije tako glavnih likov kot zombakljev. In obstaja prgišče hroščev ter napak v nivojih, ki jih folk pridno izkorišča.
Killing Floor torej ni brez napak, je skupaj vzeto slabši od Left 4 Dead in za samotarja preveč gol oziroma vsled odsotnosti okvirne pripovedi manj privlačen. A s spodobno grafiko, nizko ceno (na Steamu ga dobite za 15 evrov, fizične škatle ni) in solidno, mestoma celo odlično internetno igralnostjo nudi celovit paket, vreden nakupa za ljubitelje co-op klavščin. Zlasti v poznani družbi.



● **Petina sekunde do dekapitacije. Zbirka hladnih orožij je zadovoljiva in rokovanje z njimi primerno žmohtno, saj udi frčijo povsod.**



● **Zanimivost igre 'zed-time', ki po maxpaynovsko upočasni dogajanje okoli vas, ko na posebnej brutalen način razkosate sovraga. Vzdušno, toda nadležno, ko to počnejo drugi in ste vi izven akcije.**



● **Hudo priporočljiva je uporaba glasovne komunikacije, saj nekoordiniranost igralcev vse prepogosto vodi v zakol celotne skupine.**

Gigenu sotrpini vnovič zavarijo vrata tik pred nosom in ga prepustijo hordam mutantov.

71

odlična sodelovalna izkušnja ✔ par naprednih mehanik ✔ poceni ✔ všečna grafika ... ✔ ... toda šibka animacija ✖ občasna nerazgibanost ✖ hrošči ✖

Tripwire Interactive / Valve

Damnation



Strelski obračuni se znajo včasih vleči, toda ne na račun pretkanosti nasprotnikov, marveč švohcenih pušk, ki očitno streljajo vložen grah.



V igri je poleg akrobatskih ugank peščica miselnic, a šele proti koncu. Izdelek bi bil mnogo boljši, če bi bili z njimi radodarnejši!



Najslabši del Damnationa sta prvi stopnji in ne bo malo takih, ki bodo že tam obupali. Ne izgubite elana – igra kasneje postane boljša.



S sabo imamo vsaj enega soborca. Ta je občasno koristen, večidel pa, zataknjen ob kak vogal, umazano delo prepušča nam.

Vsak navdušenec nad tehnologijo se je že vsaj enkrat spoprijel z idejo, da bi bilo fajn živeti v svetu steampunka. Saj veste, v okolju z robotskimi pudlji in odločno prevelikim izpustom toplogrednih plinov. A potem se ob misli na to, da bi imel motorno zobno ščetko velikosti bojlerja, ki bi se oglašala kot pnevmatsko kladivo in puščala olje, želja malce ohladi. Zato pa imamo igrice. Tosortni Damnation si za izgovor, da lahko zobnike rukne ama kamorkoli, vzame ameriško državljansko vojno. Ki ne gre po zgodovinskih tirnicah, marveč medsebojno izčrpavanje tako oslabi obe sprti strani, da oblast prevzame povzpetniški industrialec Prescott. Neposlušnim nato dajejo spodbudo za uboganje njegovi parni roboti. Z velikimi kanoni in grdimi frisi.

Izoblikuje se tako odpor, ki ga sestavlja peščica atletskih mož in prsatih žena v stajliš divjezahodni opravi ter kako zaplato železa na rami kot modnim dodatkom. Med njimi je naš revolveraški stotnik Hamilton Rourke, ki ga naloge s kolegi pošiljajo na vse možne strani Divjega zahoda. Oziroma tiste barvitejše, saj se potepamo po mesah, posejanih z indijanskimi naselbinami, industrijskih območjih in mestecih v mehiškem slogu. Spoj vesterna in steampunka (ki ni nekaj novega, spomnite se na Wild Wild West) je zanimiv, a bi bil lahko bolje izkoriščen, saj večino časa izpade kot statična kulisa in ne gibljiv, živ (hehe) svet. Nemara so me razvadili animeji. Unreal Engine 3.0 takenako ni uporabljen najbolj vešče, saj je grafika videti zastarela. Za kakšno od scen bi prisegel, da bi se jo dalo izdelati v starejši verziji pogona. Se pa izkaže v eni luštni lastnosti – stopnje so reees velike ter neprekinjene in z ene strani se je mogoče skoroda ozreti čisto na drugo, za kar gre zasluga Unrealovemu dinamičnemu izrisovanju.

Karte so dodatno intrigantne, ker gredo izdatno v vertikalo, ki ni le za okras. Damnation je v osnovi resda tretjeosebna rešetalščina, je pa obilno prešita s ploščadnimi akrobacijami po steampunkovsko-viktorijanski arhitekturi. Nabor trikov, ki jih Rourke iz rokava stresa po zidovju in žlebovih, sicer ni obsežen. Pozna odrivanje od zidu in tumrejdersko nihanje z droga, a kak perzijski princ bi ga že na ravni steni pustil za sabo. Toda ker je znaten del nivojev že v štartu zastavljen kot akrobatske uganke, ki so ravno prav zahtevne, je izkupiček zadovoljiv. Pohvaliti je treba tudi odzivnost nadzora pri ploščadenju. Še ena začimba, ki je odmerjena v baročnih količinah, je vožnja z mopedom, pardon, motorno pošastjo, s katero preskakujemo brezna širine Velikega kanjona. Dirjanje je preprosto in akcijsko, vendar ravno te sorte oddih zelo dobro paše med streljanje in visenje nad prepadi.

Čemu potem slaba ocena? Hja, vsi ostali elementi igre so švoh, pri čemer sem s to oznako diplomatski. Najbolj razočara boj, ki je večidel neroden in nenavdihnjen. Damnation ne pozna namerjanja izza zaklona kot na primer v Gears of War, zato se nemalokrat soočimo s situacijo, ko nam izza zidu moli glava, v katero kasiramo svinec, naš junak pa veselo nažiga v kamen. Med orožji, koder so nastlane razne šrotarice in brzostrelke v petih oblikah, izstopa le katapult granat, vsa ostala so neizrazita. Isto velja za sovrage, ki so videti, kot bi eno sorto generičnega falota s krepalico oblekel v pet kombinezonov. Še najbolj fin je robot, ki ga je treba pihniti v bojler na hrbtu, in proti koncu nas naskakujejo neke sorte volkodlaki. Povrhu je umetna pamet res slaba. Tolovaji sicer ne čepijo na mestu in se ne praskajo po kovinskih ritih, toda njihovo gibanje je naključno in naokoli bezljajo kot zmešane kokoši. Je pa fletno, ker tudi oni poznajo akrobacije in sem ter tja ume kateri presenetiti s skokom skozi okno. Temu v izogib Rourke obvlada indijanske čirečare in ko zbere ves kisik v eni točki, lahko gleda skozi stene. Dober prijem, ko je treba neko sceno očistiti sovragov, a hkrati igro oropa infarktnih presenečenj. Vsled naštetega se začne Damnation na svojih dolgih stopnjah močno vleči, pri čemer nikakor ne pomaga čudna, zmedena štorija.

Ki žarko osvetli glavno hibo igre: amaterskost. Damnation se je rodil pred leti kot mod za Unreal Tournament 2004 in je zdaj prerasel v komercialni izdelek. Žal pa se je vmes pozabil otresti priokusa garažne modifikacije. Leseno gibanje, obupen govor, mestoma bedasto postavljene shranjevalne točke in tako amatersko zrežirane animacije, da je že smešno, povedo, da ga je ustvarilo moštvo, ki se še pošteno išče in/ali je bilo glede denarcev hudo omejeno. To se kaže tudi v neizstopajočem večigralstvu, ki od modusov premore le deathmatch in sodelovalno kampanjo. Škoda, kajti skozi vso izkušnjo, ki nudi lep kupek uric, nekje zadaj kljuje občutek, da bi bila že z nekaj popravki dosti bolj uživantska. Zato si kljub slabi oceni želim, da bi izdelek dobil nadaljevanje ... kar pa je malo verjetno, saj so razvojni tim razpustili ravno na prvi junij zaradi nesoglasij z založnikom. Nemara bo tako Damnation zaživel v obliki modifikacije.

***Aggressor** se s harleyjem velikosti kombija podi med vigvami. Kralj.*

55 plezanje ✔ dirkanje ✔ velike stopnje ✔ amaterskost ✖ neroden boj ✖ zanič umetna pamet ✖ zanikrna zgodba ✖

Blue Omega / Codemasters

Prototype

Je v tretjeosebnih akcijskih igrah odprtega tipa sploh kaj bolj zabavnega od nošenja superherojskih cot? Jazst pravim, da bore malo. Enakega mnenja so očitno tudi avtorji in založniki, ki so do včeraj trmasto vztrajali pri čefurskem modelu peskovniškega udejstvovanja. Kraja bolidov in običajno orožarsko ugonabljanje kanalj nista brez čara, a tovrstna igrarska preslikava urbane kvazi resničnosti kar malo zbledi, če jo postaviš ob bok preskakovanju nebotičnikov in mešetarjenju z uničujočimi nadnaravnimi močmi. Se strinjamo? Dobro. Potemtakem dobrodošli v Prototype.

Zamislica o velejunakih, ki si moderno metropolo podjarmijo, jo terorizirajo in / ali ščitijo ter jo naposled rešijo pred tekočim apokaliptičnem scenarijem, v špilih seveda ni najnovejša. So pa bile naslovov tega kova, odštevši par pozabe vrednih stripovskih licenčnih poskusov, deležne zlasti konzole. Zadnji primer je Infamous (J191, 80) za playstation 3, ki ima s Prototipom nemalo skupnega. Le da so v slednji umotvor kanadski ustvarjalci Radical Entertainment zamesili še tri lončke steroidov! Glavni protagonist Alex Mercer je namreč žival posebne sorte, saj ga je okužba s strašljivim virusom prelevila v nekaj, kar zelo spominja na idealnega slaboritnega mamojebca. Sodite sami: na vratolomne padce z nebotičnikov Manhattana je imun, po pročelju poslopij lahko ne le pleza, pač pa kar šprinta (sorči, gravitacija!), in lasti si odriv proti nebu take magnitude, da bi mu bil Sergej Bubka kvečjemu za nosača torbe z brisačami. Kaj mu bo prevažanje z avti, če lahko po zraku za nekaj blaženih trenutkov polzi kot jastreb?

A vse to je le predjed, tako rekoč telovadna podlaga, ki nam v Alexovi osebi omogoča, da na spektakularen način uporabljamo ostale dobrote sožitja z mikrobi. Pritikline so brihtno razdeljene po kategorijah, do svežih pa postopoma pridemo z vlaganjem točk, ki jih prejmemo v plačilo za službovanje po mestu. Tiste, ki se tičejo gibanja, nadgradijo že omenjene moči (hitrost teka, domet skoka, ...), še bolj pomembne pa so one, ki širijo tepežkalno obzorje. Heroju iz zgornjih okončin tako najprvo zrastejo wolverinski kremplji, sčasoma pa se nauči priklicati ogromno rezilo, s temno maso odeti macolasti roki in biču podoben izrastek, s katerim sovrage kaznuje z razdalje. Vsako naknadno vlaganje puntov v odklenjene morilske telesne podaljške in ostala razvojna področja prinese še več (pod)sposobnosti oziroma napadov. Kremplje lahko denimo uporabimo tudi za nabadanje nasprotnikov na konice, priklicane iz tal, dočim je najhudejša karafeka pri mikastenju z rezilom navpični zamah iz skoka. No, odštevši boleče 'devastatorje', a te je moč izvesti samo tedaj, ko smo prepolni življenjske energije, oziroma tik pred crkotom. Med obrambnimi virusnimi priboljški imata dalje mesto ščit in organski oklep, ki Alexovo obličje v celoti prekrije ter ga zaščiti pred izstrelki in udarci, moč pa je tudi večkrat pojačati zalogo zdravja in poskrbeti za urnejše obnavljanje življenjske črte. Skratka, cela štala. Vseh talentov je blizu sto in vse je moč udejanjiti s preprosto kombinacijo dveh ali treh tipk ter miške. Pohvalno, čeprav se rado zgodi, da namesto želenega sprožimo nek drug napad.

Ves ta uničevalni potencial bi bil seveda zastonj, če ne bi na drugi strani tehtnice čepela podobno mogočna protiutež. In Prototip ima kar dve. Alexu se v zamorjeni pustolovščini, v kateri iz koščkov sestavlja svojo preteklost in skuša priti do dna zaroti državnih proporcev, zoperstavljata tako vojska kot množica z virusom okuženih stvorov. Med njima za nameček ni nikakršne ljubezni. Nad nas se mutantje spravijo z golimi pestmi, soldateska pa z lahkim in težkim orožjem, tanki ter helikopterji. Na srečo je taisto na voljo tudi nam. Rezultat je eksploziven, bučen kompot neprestane akcije, ki navduši zlasti po razgibanosti pristopov do osvajanja zadanih ciljev. Do točke, označene na karti, kjer se bo treba vtihotapiti v zastraženo bazo, se lahko recimo prikradete tako, da se nekaj deset metrov nad cestnim nivojem odrivate od ene stolpnice do druge. Če slabo ocenite zračno razdaljo in se znajdete na tleh, ni to nič posebej tečnega, saj povzpetje na vrh najvišjega poslopja terja kvečjemu par sekund. Navpična in vodoravna komponenta mesta sta v Prototypu namreč izenačeni. No, prav, naposled ste pred oporiščem. Kaj zdaj? Boste iz ličnega krožnega menija izbrali najljubše mesarsko sredstvo in z miličniki zaplesali krvavi tango, ki predvideva nekaj izmikanja ter deljenje udarcev skozi kratke kombinacije? Direkten pristop je vedno dobrodošel, saj spomni na Devil May Cry, God of War in slične arkadne pretepalke, čeprav tehnično ni tako dodelan. Ni pa to vselej najboljša op-



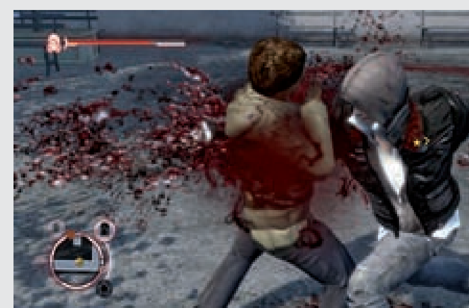
Rožnati lovci so v začetnem delu špila presneto nadležni nasprotniki. Kjer je eden, sta v bližini običajno vsaj še dva, sledenje Alexu po vrhovih newyorških stolpnic pa jim ne povzroča posebnih težav.



Vojački se bolj kot na inteligenco zanašajo na številčnost in oborožitev. Ko jih premlatimo, si lahko odpadle pokalice oprtamo. Bati se gre zlasti supersoldatov, ki znajo videti skozi našo krinko.



Spor med vojaškimi in virusnimi silami, ki nadzorujeta vsaka svoje predele mesta, je moč izkoristiti tako, da zastopnike ene ali druge zrajcamo do te mere, da nam sledijo do nasprotnikove utrdbe.



Prebivalcev ima New York v Prototypu obilo, dasi igrajo zgolj vlogo okraskov in Alexovega kosila.

cija, kajti ko vas soldatje opazijo, sprožijo splošen preplah. V hipu se lahko znajdete sredi svinčenega pekla, kar zna še kako boleti. Bolj preudarni tako izpadete, če pred neposrednim mlatežem sovražnikove enote razredčite tako, da zajahate bližnji oklepnik ali helikopter. Za najmanj tveganega (in izjemoma obveznega) pa se izkaže tiholazniški pristop. Nagnusno goltanje uličnih nesrečnežev in obnemoglih sovragov s prijemom za vrat iz neposredne bližine ima namreč dve blagodejni posledici. Prva je obnavljanje zdravja, druga pa ta, da moremo po obedu prevzeti podobo nazadnje posrkanega osebka. Pajkovsko se torej približamo osamljenemu pazniku, ga pohopsamo, se spremenimo vanj in v bazo nemoteno vstopimo skozi glavni vhod. Opcija možnosti izbire™, mon amour.

Res pa je, da se ne glede na naše hotenje na koncu običajno vse skupaj ipak sprevrže v bolj ali manj zadovoljujoče mesarsko klanje. Krivca gre iskati v strukturi kakih tridesetih osrednjih misij, ki nam jih zadaja peščica zavezniških likov. Razlike med nalogami, kjer moramo spremljati in ubraniti določeno vozilo, pokončati grupico posebej označenih monstrumov, za delodajalce nabrati več primerkov genskega materiala, s tlemi poravnati leglo virusne zalege ali preprečiti nastanek neljube situacije, so na papirju precejšnje, v praksi pa ne toliko. Kul je sicer, da mrgoli postranskih aktivnosti, ki takisto prinašajo izkušenjske točke, s katerimi je pametno od časa do časa prekiniti nabijanje štorijalnih zaposlitev. Imamo več vrst spretnostno-hitrostnih tekmovanj od točke do točke, omejenih s časom, imamo zbirateljsko iskanje težko dostopnih svetlečih artefaktov (stalnica urbanih špilov!), imamo lociranje in obedovanje označenih ljudekov, ob katerem se vrtijo kratke animacije, osvetljujoče zgodbovno zaledje temačne povesti. Ampak čeprav je nemogoče dejati, da v igri nimamo česa početi, to ni nič takega, kar ne bi spominjalo na dejavnosti iz običajnih peskovniških naslovov.

Kaj torej špilu zares fali? Ob splošni zabavnosti, ki izhaja tako iz širnih možnosti na področju zganjanja trušča kot iz stripovskih gibalnih svoboščin brezbrižnega superheroja, bi bil lahko odgovor komot nikalen. Pa ni, saj bo bržkone vsak zahtevnejši igralec našel nekaj, kar mu bo malce skazilo rokovanje z naslovom. Začenši s tem, da je New York, kjer se igra godi, slaba kopija Liberty Cityja iz zadnjega čefurja. Primerjava morda ni čisto ustrezna, saj je poleg manjšega proračuna tu v igri navpična dimenzija, ki je GTA4 nima. Poleg tega Prototype bolj kot na surovo grafično lepoto stavi na številčnost živih in mrtvih objektov na zaslonu, eksplozije, vsepovprek frčeče izstrelke, kri in razmesarjena trupla (Alexu je malo mar za to, če na ulicah genocidira z virusom okuženo ali povsem zdravo populacijo). A vseeno. Potem je tu podajanje fabule, ki bi rada pripovedno neizvirnost prikrila z rabo namerno ničjasnih sekvenc, a ji to uspeva le deloma. Dalje komu ne bo prijala živčna kamera, ki komaj sledi hudi akciji in se za pobezljano izkaže zlasti v drugi polovici nekako petnajsturne izkušnje, ko postane 'taktično' bežanje z neprestanim kaotičnim odrivanjem in drsenjem po zraku neizbežno. V isti koš spada občasno neposlušno jemanje ciljev na muho, vsekakor pa tudi komaj zadostni šefi, ki se zdijo nepremagljivi le, dokler ne pogruntaš često poceni fore, s katero jih v večna lovišča pošlješ brez muje.

Toda končni vtis je vseeno jako pozitiven. Igranje Prototypa ti v marsikaterem pogledu pusti blaženi občutek iz otroštva, ko smo znali froci igre kategorizirati le na dva načina. Bile so ali duhamorne ali zabavne. Nič zato, če bi analiza slednjih razkrila manjši regiment nedodelanosti – igralna sredica je bila tako zadovoljujoča, da si na tegobe pozabil vsakič, ko si spet poprijel za tipkovnico. Sploh pa, bi vi Supermanu računali razbita stekla, če bi vas pri avtomobilski nesreči rešil gotove smrti? Bi rekel, da ne.

Če so rezultati takšni, se Case virusa nove gripe ne boji več.

83 svoboda mestnega gibanja ✔ kul superherojske moči ✔ visokooktanska akcija ✔ raznolikost pristopov ✔ številčnost izzivov ✔ prežvečena virusna fabula ✖ rahlo neizvirne misije ✖ šefovski spopadi niso na ravni ✖ delno kamera in nadzor ✖

Radical / Activision



Alex se po mestu giblje tako ležerno, kot bi bil stripovski junak. Hm, kdo so bili že avtorji sorodnega špila The Incredible Hulk (J147, 83)? Takisto Radikalci!



Za osvojitev vseh moči bo nadpovprečnemu špilerju dovolj en sam sprehod skozi igro. XP-točk prejmemo dovolj tudi brez opravljanja stranskih izzivov.



Ghostbusters

Jagri na duhce so nenavaden špil. Predvsem se ga založnik in avtorji niso lotili kot cenenega odvrtkovnega licenčnega ščiša, kakor veli tradicija, marveč gre za polnopraven tretji del filmske serije, le da se ne odvija na velikem platnu. Scenarij sta spisala Dan Aykroyd in Harold Ramis, dva od glavnih nastopajočih iz izvirnega filma, vsi štirje ghostbusterji pa niso obeleženi le s pravimi poligonskimi podobami, marveč so zanje četrt stoletja kasneje stopili pred mikrofon tako Aykroyd (Raymond Stantz) in Ramis (Egon Spengler) kot Bill Murray (Peter Venkman) ter Ernie Hudson (Winston Zeddemore). Plus William Atherton kot zoprnež Peck. Plus Annie Potts kot zdolgočasena tajnica. Plus Alyssa Milano kot zapeljiva slastnica Ilyssa Selwyn, ki nadomešča Sigourney Weaver. Plus vdelali so izvirno muziko z ikoničnim naslovnim komadom Raya Parkerja Jr. vred, idealnim za popevanje pod tušem. Plus logotip s prečrtanim duhcem. Plus nenehne reference za fane. Sami plusi, brez heca.



Ti golemi so primer osnovnosti bojevanja. Videzno so noro domišljijski, nakar jih malo upočasniš, nastreljaš in jim odruvaš glavo. Operi, ponovi.

Morda zato, ker je šal dosti skozi vso igro. Največ jih je v elegantno režiranih vmesnih sekvencah, ki gradijo solidno, zanimivo zgodbo s preobrati, dopolnjeno z opisi likov, sovražnikov, objektov ter dogodkov v Duhcopediji. Edino njen konec je nenaraven. Na slab način, hehe. Izgovor za nov genocid nad krepanino je vnovičen ulet demona Gozerja, zaradi katerega se jameta dimenziji združevati, toda za tem se skriva nekaj več. Humor je natanko tak kot v slavni komediji iz leta 1984, kar pomeni, da marsikaj dolguje stand-upu in temelji zlasti na besednih igrah. Kdor ne obvlada angleščine in ne pozna Amerike, od njega ne bo odnesel dosti, tako kot v slovenščini nepodkovan ne bi dojel fore, če bi mu rekel, da je igra duhovita. V knjižnici si lovci recimo želijo, da bi bil tisk mrtev, in vrtijo slovnične kolovrate okrog Marshmallow Mana (to je uni beli nestvor, ki ruši stolpnice v odsotnosti Godzile). Sproti z navedki in pripombami gradijo alternativno dimenzijo, v kateri so pojave iz onostranstva tako običajne, da jih imajo klasificirane po razredih. Nek pošastek je destruktor sedme stopnje, odziva pa se na plazemsko cvretje, ki deluje multirazsežnostno in polimorfno. Če ti sedejo obešenjaške smešnice, ki se gibljejo med lahkotno zabavnostjo in traparijo, ter če si užival ob filmu, ki je ravnokar obnovljen izšel na devedeju in blu-rayu, se boš mnogokrat na glas zasmejal. Zlasti ob likih ghostbusterjev, kajti vsak je samosvoj patron. Najbolj dr. Venkman kot nepopravljiv ženskar in večen flegmatik, kar odličnemu Murrayju uspe podati praktično samo z glasom, saj so 3D liki preveč leseni. Itak se vse moštvo stalno prička in zbada, nakar jim težita še podrepnik Peck ter župan New Yorka.

Po dotičnem haraš v vlogi nemega mladega ghostbusterja, ki ga ostali uvajajo v posel izganjanja duhov za $. Ni pa to Grand Theft Auto, saj premočrtne nivoje obiskuješ tako, kot želi igra, niti ni avtomobilskih sekvenc. Gledaš se od zadaj in malce od strani, kot v Gears of War, od koder Ghostbusters obilno kradejo. Skrivanja za objekti ni, zato pa imaš sposobnost teka, ki je natanko tak kot v GoW, naokoli se večinoma podaš v družbi in umreti ne moreš, dokler je živ kak spremljevalec, ki te prej ali slej spravi k sebi. Razen če ne crknejo vsi, kar pomeni game over. Orožje je eno in ga imaš nenehno oprtanega – zajetni filmski nahrbtnik z veliko lučkami, ki bljuva štiri vrste protiduhovne energije. Zanimivo, da vse podatke razbereš z njega, v slogu Dead Space. Preobilno švasanje ga pregreje, zato ga je treba hladiti s pritiski na ločen gumb, kar zopet spomni na element iz Gears, active reload.

A za razliko od te uspešnice marsikakega duha ne moreš ubiti, marveč ga je treba uloviti. To storiš tako, da mu najprej spiješ energijo, kar storiš z držanjem žarka na njem, nakar ga primeš, ga s premikanjem miške ali desne gobice na ploščku treskaš ob okolico in ga naposled potisneš v past, ki si jo prej odvrgel na tla. Ker eterealneži švigajo okoli kot naviti, to ni povsem enostavno, ni pa tudi višja znanost. Druge rokomavhe je treba streljati, dokler jim pač ne zmanjka energije, ki jo kaže krožec pod muho. Pri tem si velja zapomniti, da so nekateri bolj občutljivi na določeno vrsto tvojega orožja, ki segajo od klasičnega in zamrzovalnega žarka prek curka zelene sluzi do krogel zgoščene energije. Te odklepaš sproti in jih za denar, ki ga nabereš s pobijanjem in lovljenjem prikani, rahlo nadgrajuješ. Vsako ima dve verziji strela, iz česar izstopajo zeleni smrklji, namenjeni reševanju par ugankic. En konec lepljivka recimo izstreliš v utež pri vratih in drugega na tla, nakar smrkelj potegne utež in duri se odpro. Včasih sežeš še po detektorju duhov, ki te z

(V) VEČ NA KONZOLI

Multiplayer si v spletni obliki lastijo Ghostbusters za PS3 in xbox 360, na peceju in na švohnejših drkalicah ga ni. Ločeno ga je sprogramirala skupina Threewave Interactive in je soliden. Nudi šest modusov za do štiri sodelujoče: survival (preživetje proti vedno težjim valovom duhov), destruction (uničevanje relikvij), protection (ščitenje ključnih točk), containment (lovljenje in pobijanje sovragov na čas), thief (preprečevanje kraj) in slime dunk (košarkaško zabijanje sluzkarjev v pasti). Nekateri so tekmovalni, drugi sodelovalni, vsi precej zabavni. So pa umetno našraufani na osnovo in po premisleku manjka co-op opravljanje kampanje, saj je igra za kaj takega kot naročena.



Tete iz knjižnice se spomnite iz filma. Tukaj je sučišče razgibanega, vzdušnega nivoja, kjer se police premikajo, vmes pa polzijo duhovi.



Duha zahakljaš s špagetom iz luči, nakar ga rukneš v šatuljo. Včasih se upira, zato moraš malo manevrirati, kasneje pa kupiš zabijaško nadgradnjo.





● Iz precej lahke igre toliko bolj štrlijo težavnostne špice. Tečno je tudi, da ne izveš, kdaj se je položaj avtomatično shranil. Srečoma je nad. točk dovolj.



● Iskanje duhcev z detektorjem skuša prispevati k vzdušju, a izpade kvečjemu kot zavlačevanje, saj je nenavadno počasno in zelo rutinsko.

utripanjem usmerja k skritim duhovom in drugim sumljivostim. Med drugim artefaktom, ki prinašajo dodaten $. Ti niso ravno skriti, saj te špil posebej opozori, kdaj izvlečí detektor. Kot da tega ne bi videl že po lučkah na nahrbtniku.

No, kljub nekaj ugankicam in počasnemu iskanju zakritosti je bistvo igre hitro nažiganje, česar je obilo. Po raznoterih okoljih, med katere sodijo hotel in knjižnica iz prvega filma, podzemni rovi, muzej, tovarna, pokopališče in čudovite arhitekturne odbitosti iz gotske demonske dimenzije, loviš & streljaš kup različnih duhcev. Akcija je barvita in šundrasta, posebej ko te naskočijo večji tolovaji. Ti segajo od klišejskih pajkov do gigantskega marshmallovca in domišljijskih golemov, sestavljenih iz knjig, žerjavice ali grobarskih potrebščin. Zanimivo je, da ti niti ni treba biti junak za vsako ceno, saj so tvoji sotrpini položaj mnogokrat sposobni rešiti sami.

Žal pa Terminal Realityju visoke ravni, ki jo zastavijo filmski scenarij, humor in razgibana prva polovica, ni uspelo obdržati vseskozi. Kakih sedem, osem ur dolga igra pozneje resno izgubi napetost, saj ti naloži zamudno, nevzdušno rajžanje po duhamornih hodnikih ter kvazi labirintih, ki to sploh niso, saj po njih vodi le ena pot. Takisto se zalomi pri raznolikosti boja, kajti čeprav je sovražnikov obilo in se grafično ter zvočno šopirijo, so opremljeni z osnovnimi vzorci premikanja in napadanja, za njih poraz pa uporabljaš ene in iste preproste prijeme. Ugonobiti navadne duhove na koncu na čisto enak način kot tiste spočetka kaže na to, da je igra namenjena ljubiteljem enostavnejših izdelkov. Isto gre sklepati po očitnih šibkih točkah na šefih, ki so veliki in glasni, a jih poraziš nadvse zlahka. Spopadi tako postanejo enolični in pojavi se občutek, da igri zmanjkuje žmohta. Redkokdo bo navdušen tudi nad okornostjo lika, ki se premika počasi, se leseno ogiba in je v gneči kot žogica za pinkponk, saj sovražniki nevidno napadajo od zadaj ter s strani in ga stalno zbijajo po tleh. Dogajanje se zato neprijetno ustavlja, k čemur pripomorejo kolegi, ki lagano sportski trimčkajo do tebe in te nerodno oživljajo.

Dodaten sloj mrtvečevega izcedka sta dodala založnika Atari in Sony, ki sta nekaj zajebala pri vsaki verziji za ta močne sisteme. V Evropi bo zaradi kravatarskih mahinacij do konca oktobra na prodaj le inačica za PS3, ki teče v nižji ločljivosti in ima krepko slabše teksture od verzije za xbox 360. Če imaš slednjega, si lahko NTSC-Ghostbusterje uvoziš iz Združenih držav, saj je plošček regijsko nezaščiten. Ta izvedenka je superiorna oni za PS3, vendar obe kvari zatikanje grafike. Ko je na zaslonu veliko učinkov, kar se zgodi zlasti proti koncu špila, grafični srček Infernal Engine poklekne. Resda je pohvalno, da so svetlobni učinki čudoviti in da se pogon lepo poigrava s svetlobo ter senco. A ko se začne dogajanje brutalno, domala katastrofično zatikati, zaradi česar je težko naciljati tarčo in trpi vsa igralnost, bi zelo rad imel kak efekt manj in frejm več. Na peceju je bolje, čeprav izdelek ni izvrstno optimiziran in na močnih mašinah deluje slabše, kot bi pričakoval. Mnoge bo motilo tudi čudno, zdaj sunkovito, zdaj obotavljivo premikanje merka, saj miška neposredno oponaša desno gobico na joypadu. Obvezno je treba izključiti pomoč pri merjenju, sicer se lahko od hudega še sam preseliš na oni svet. Računalniška izvedenka PC bo na stari celini tako kot ona za X360 oficielno na voljo novembra in nima nobenega večigralstva. Najbrž jo onkraj Luže v škatli ravno zaradi tega prodajajo za polovičnih 30 dolarjev in le upamo lahko, da se bo Atari tega držal tudi v Evropi. Določeni spletni servisi, kot je Direct2Drive, si recimo že drznejo računati štirideset zelencev.

Na koncu je vtis mešan. Ghostbusterji spravljajo v smeh, navdušijo z vzdušjem ter raznovrstnimi duhci, udarjajo z izvedbo in so pretežno zabavni. So enako lahkoten, pozabljiv nesmisel kot film. Toda druga polovica je slabo načrtovana, boj postane opazno monoton, okornost lika ter spotikavo padanje po tleh lomita izkušnjo in število sličic na sekundo ume nihati, posebej na konzoli. Dogajali bodo predvsem tistim, ki niso preveč kritični in bolj cenijo dober scenarij ter velik badabum kot kvalitetno igranje.

***Sneti** sreča umrlo žlahto in jo ihtavo stlači v sobico velikosti žare.*

70 **pristno smešna in vsa filmska ✔ lična zunanjost ✔ začne se impresivno … ✔ … a nato razvodeni ✖ monoton boj ✖ založniške kolobocije ✖**

Terminal Reality / Atari



● Glede na to, kako orjaški je Marshmallow Man in kaj bi lahko storil s stolpnico, na kateri si, z njim opraviš na dokaj lahek način. Ampak poka pa.



● Igro po licenci Ghostbusters je najprej delala slovenska skupina ZootFly. Nakar so uleteli tujezlatni šefi in jim projekt enostavno vzeli.

Harry Potter and the Half-Blood Prince

Harryjeve igre izhajajo že osmo leto in to, v kar sta niz transfigurirali zadnji dve, ima z začetno otročarijo le malo skupnega. Feniksov red je denimo presenetil s prenovljeno zasnovo, ki je temeljila na prostem raziskovanju Bradavičarke. Šesti kos izročilo nadaljuje in čeprav še vedno ni igra prve kvalitete, opazno preseže okvire licenčnega gnojila. Zgodbovni del traja šest ur in te za roko vodi med nalogami, ki se napajajo iz knjige. Tako kuhaš napoje, frčiš na metli in se čarovniško ravsaš s sošolci ter nekaj hujšimi nepridipravi, recimo Krasotillyo L'Ohol. Mikastenje je sicer spektakularno, ni pa pretirano napredno. Z mišjimi gibi v nasprotnika lučaš bojevite čarovnije, kot so hromi, znogsis in kamnitis totalis.

Ker je šola presento mogočna, je dar z neba dodelana navigacija. Do nalog te spremijo drugi liki, kadarkoli pa lahko pokličeš Skorajbrezglavega Nicka, za katerim oddrobiš do želene destinacije. Nalagalnih zaslonov ni in pokukati ti je dano v mnoge ključne dele Bradavičarke, od glavne dvorane do knjižnice, Hagridove bajte, spalnice, sovnjaka, bolniškega krila ter astronomskega stolpa. Vse to povezujejo kilometri hodnikov in kampanja je načrtovana tako, da te nalašč sprehaja okrog. Vmes se spotikaš ob srebrne grbe, ki kličejo po zbiranju. Da jih pobašeš, je treba poseči po kaki abrikadabri. Tako z gorecisom kuriš grmovje, s perlatium lebdioso v dvignjeno dragotino zaženeš kak predmet in s steklarisom popravljaš razsute kosce. Manjši grbki se kot kovanci usuvajo iz določenih predmetov.

Levji delež časa preživiš v Harryjevih cunjah (ki jih vmes nekajkrat zamenja), le izjemoma vskoči kdo drug. Tako rogoviliš v vlogi Rona, ki se je nalokal ljubezenskega napoja, in Harryja pri lovljenju zviza nadomeščaš z Ginny. Ker so naloge kratke in daleč od težkih, izmenjavajo pa se premeteno in raznovrstno, ni dolgčas. Težava zna biti le, da je marsikaj umetno podaljšano in se preveč zanaša na stalno pranje enih in istih tehnik. Sekvence quidditcha, kjer na tirnicah frčiš skozi obroče in z gibi miške le delno vplivaš na smer, bi morale biti pol krajše. Prav tako je razvlečeno cmarjenje napojev, kjer v neskončnost slediš navodilom, izbiraš stekleničke prave barve in z mišjo uravnavaš jakost ognja. PC in veliki konzoli imajo enako igro, posebnež je kajpak wii zaradi samosvojega nadzora. Mahanje pomaga zlasti pri zvarkarstvu, ko gibi s kontrolerjema posrečeno spominjajo na pravo akcijo. Podobno motoviljenje je uporabljeno pri čarovnijah, medtem ko pri letenju daljinca nagibaš v želeno smer.

Ko se odvrtijo zasluge, se ponovno znajdeš na šoli in zakoračiš v neskončni dan, ki igralni čas gotovo dvakrat podaljša. Gre za prosto tekanje naokrog, iskanje grbov in vohljanje za preostalimi nalogami. V večini teh igraš policaja in s čarobnim pendrekom rešuješ dvoriščne spore. Obenem je na voljo izpolnjevanje dvobojevalnih, zvarkarskih in letalnih izzivov.

V igri ni filmskih odlomkov, saj so vse vmesne sekvence narejene z grafičnim srcem. Predvsem face so zmodelirali skrajno natančno in k snemanju glasov prignali praktično vse pomembneže, kar seveda ne škodi. Sploh si zapomniš Loono Liupko, ker je nosilka sicer kratkih, a novih in daleč najčudovitejših utrinkov zgodbe. V enem takih prizorov jo skupaj s Harryjem spremljaš do Toastwampove zabave. Pod nočnim nebom se vzpenjata po stopnišču in ob tem spržata rakete za ognjemet, kar se zna dotakniti srca. Taki biserčki nadomestijo praznino, ki v špilu zija glede čustvenih peripetij. Hormonsko dogajanje je namreč podano telegrafsko in brez sočnosti, kar je glede na knjigo razočaranje.

Kljub emocionalni skopljenosti je Princ mešane krvi prepričljiv izdelek, ki ne zaostaja za knjigo ter filmom. Postavlja se pak vprašanje, kako se bodo znašli pri poslednjem delu, kjer se ne bodo mogli zanašati na impozantno Bradavičarko. Spodobilo bi se, da bi bila sedmica krona niza. Bo trnova ali bo EAju uspelo na drugih temeljih zgraditi nekaj novega?

Bradavičarkini hodniki so polni lumparij. ***Navi prežge kotel in se stalno s kom lasa.***

74

učinkovito vodenje ✔ razgibano izmenjevanje nalog ✔ kul vzdušje ✔ še boljša Bradavičarka ✔ občasna razvlečenost ✖ osnovnošolsko dvobojevanje ✖ mestoma nerodno zlepljeni kosci zgodbe ✖

Electronic Arts



Obrazi so animirani leseno in dajejo nekam lutkast občutek. So pa zato Ronovi mozolji že kar neusmiljeno realistični.



Smisel kvidiča je cirkuško šviganje skozi obroče. Če jih slučajno masovno izpuščaš, zmanjka časa in treba je od začetka.



Čaranje ni kirurško natančno, a zahteve so nizke. Nasprotnike se hitro naučiš nalomiti, četudi vodijo v količini energije.



Šolski prostori vrvijo od dijakov, opravljanja in veselega kričanja. Kloniranje statistov je sicer očitno, a končni vtis je dober.



Dogajanja zunaj Bradavičarke je zelo malo. V Jazbini si le na začetku, tudi boj v kaverni s horkrucem je le simboličen.

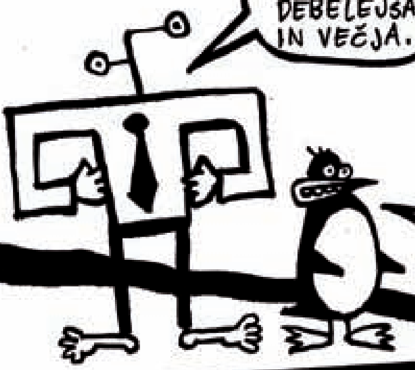
IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA 184 STRANEH OBSEGA STRIPE OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188 !

ČUDOVITO



CENA JE 25 EUR (VKLJUČUJOČ POŠTNINO)

NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

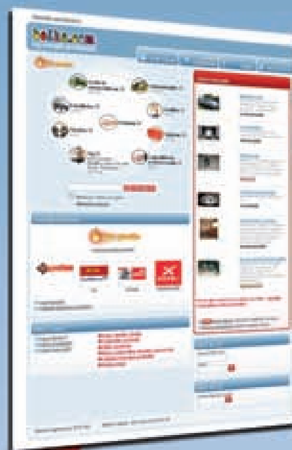

SANDRA BULLOCK RYAN REYNOLDS
SNUBITEV
PRIHAJA NE(Z)VESTA...
TOUCHSTONE PICTURES MANDEVILLE FILMS ANNE FLETCHER SANDRA BULLOCK RYAN REYNOLDS "SNUBITEV" MALIN AKERMAN CRAIG T. NELSON MARY STEENBURGEN BETTY WHITE
BUCK DAMON AARON ZIGMAN CATHERINE MARIE THOMAS PRISCILLA NEDD FRIENDLY NELSON COATES OLIVER STAPLETON ALEX KURTZMAN ROBERTO ORCI MARY MCLAGLEN
CENEX
DAVID HOBERMAN TODD LIEBERMAN
v kinu od 30.07.2009
PETER CHIARELLI ANNE FLETCHER
www.cenex.si/filmi/snubitev

bolha.com
trg mnogih priložnosti





760.000 uporabnikov
260.000 oglasov
1.500 trgovin



500.000 uporabnikov
220.000 oglasov
700 trgovin



bolha.com
bolsji sejem na internetu

400.000 uporabnikov
100.000 oglasov
190 trgovin

1999

Pred 10 leti smo skupaj spoznavali splet ...

2005

Pred 4 leti je Bolha.com postala središče za prodajo in nakup rabljenih izdelkov ...

2007

Pred 2 leti Bolha.com razširi svojo ponudbo na prodajo in nakup novih izdelkov in storitev ...

2009

10. rojstni dan največje slovensko spletno nakupovalno središče praznuje popolnoma prenovljeno ...

Free Realms



● Free Realms so en velik digitalni igralni kotiček, kakršne smo imeli v vrtcu. Na levi mize za kartanje, desno kuhinja za packanje, zadaj arena za dirkanje. Pa še kak tower defense vmes, da je bolj moderno. In veliko pisanih barv.



● Boj zaradi zamika ni kaj prida spretnostno naravnan, zato sta glavna dejavnika izkušenjska stopnja in oprema. Zamerim, da je nindža preševh.

Ako bi vas vprašal, h katerim nalinijščinam ljudje derejo najbolj množično, kaj bi odgovorili? Je to World of Warcraft? A-a. Second Life? Ah kje. Nak – daleč največ 'obiska' imajo zastonjski mmoji za otroke. Hotel Penguin, Neopets in Maple Story accounte merijo v desetinah milijonov. Kaj, a da otroci še niso čisto ljudje? Bejžte no. Po raziskavah sodeč ima ta mulčad nenavadno veliko pod palcem, saj so dobički s plačljivo vsebino visoki. Samo vprašanje časa je zato bilo, kdaj bo na to področje vstopil kateri od založnikov s tradicijo pri klasičnih mmorpgjih. Evo vam Free Realms, Sonyjev odgovor na dominacijo mladičev.

Free Realms so od začetka do konca izdelek, ki skuša potešiti najširše množice, in to čim hitreje, čim laže ter čim večkrat. Dostop je sila preprost, saj se zgolj vpišemo v spletnem brskalniku, sledi nekajminutno nalaganje kode in špil se odpre v novem oknu. Med rasami so na voljo ljudje in žens ... pardon, vile, med katerimi je razlika samo v videzu. Nato se koj znajdemo v 3D pravljičnem svetu, ki bi ga najenostavneje opisal kot skupek World of Warcrafta ter Disneyjeve verzije Janka in Metke. Kjer sta slednja po tistem, ko sta skurila čarovnico, ustvarila kariero v dirkalnem avtomobilizmu. To je mišljeno tako v vsebinskem kot artističnem smislu, saj je tukajšnji svet plišasta žival, sešita iz zaplat, ki izvirajo iz vseh mogočih kotičkov domišljije. Pozdravi nas strojno nezahtevna, barvito risankasta grafika, ki riše pisano in prijazno okolico.

Kaj pa v Free Realms počnemo? Vsak posamezen lik ima trenutno na voljo slaba dva ducata poklicev, med katerimi lahko kadarkoli preklapljamo, izkušnje pa se zbirajo ločeno. Če nam oči noče kupiti čokolade, lahko jezo kot pretepač usmerimo v nič hudega slutečе gobline, si nadenemo čelado in se v arenah karamboliramo z avteki kot dirkač ali poprimemo za kuhavnico. Bolj piflarski pa bodo računalniške ali žive nasprotnike naklestili v šahu ali zbirateljski igri s kartami. Tako je, vsak poklic je samosvoja igra v malem, slednje pa se precej razlikujejo po globini in trenutni dodelanosti. Kuhanje je na primer posrečena inačica Bejewelda, dresiranje psa dolgočasna kopija Nintendogs, z arkadnimi dirkaškimi poklici pa je zaenkrat moč doseči le prvih nekaj od dvajsetih stopenj v posamezni spretnosti. Boju je namenjeno šest vlog, od pretepača prek lokostrelca do gandalfa. Vsaka ima po štiri posebne sposobnosti, kar pove, da je tudi mikastenje bolj začetniške sorte. Vidiš zlega bandita, odrijaš do njega in ga diablovsko poklikaš do smrti. Moram pa priznati, da so temnice s šefeti za tako enostavno pretepanje izdelane dobro.

Sony je torej izbral nekaj najbolj priljubljenih spletnih špilov in jih zapakiral v pisan tridimenzionalni paket, ki nam nenehno dviguje ego s pohvalami in cekini. Pri slednjem je še bolj pretkan kot WoW, saj se včasih počutimo kot Karitas, ker nam vse kar leti v žep. Vsaj dokler ne srečamo nekoga, ki pozira z rečjo, ki v zastonjskem načinu ni moč dobiti. Free Realms uporablja zanimiv pristop kombiniranega plačljivega dostopa tako z mesečno naročnino petih dolarjev kot s kupovanjem predmetov za prave denarce. Zanimiv zato, ker so mi lani na GDCju povedali, da se na vzhodu ni obnesel. Triki so klasični: najbolj nafrfuljene formulce in krepelca (da ne omenjam kart, bog se usmili) so dosegljive samo, če pljunemo nekaj dolarjev, medtem ko naročnina odklene približno tretjino poklicev ter zvrhan koš kvestov. Za primer: edini zdravilec med pretepači je sprva – zaklenjen, kakopak. Plačilo je urejeno preko kreditnih in predplačniških kartic. Slednje pri nas še niso dosegljive, a se ni bati, da bi vam tamal spraznil račun, saj se krediti za nalinijsko štacuno dodajajo ročno.

Free Realms bi lahko označil za 'Moj prvi MMO'. Vseeno gre za resno zastavljen izdelek, ki bo privabil tudi marsikatero starejšo osebo, saj privlak mini iger ne zaostaja za njihovimi spletnimi inačicami. Je pa glavna hiba naslova velika plitkost, saj se po izzivu in kompleksnosti noben poklic ne more primerjati s tistimi iz velikih nalinijščin. Z izjemo peščice temnic se da vse postoriti samostojno, cehe pa so vpeljali šele prejšnji mesec. Pretepanja med igralci zaenkrat še ni, razen v tekmovalnih spretnostih. Obenem pa je večina profesij kljub prijaznim kvestom obsojena na ponavljajočo se tlako, vsled česar med bojem kar precej dolgočasno preklapljamo med njimi. Kako pripravno za otročad z motnjo pozornosti! Po drugi strani SOE nenehno dodajajo vsebino in kmalu bomo na seznamu poklicev našli fuzbalerja. Med liki bo tedaj moč nenadoma srečati veliko Ronaldov.



● Dirkanje je po zabavnosti najboljša tekmovalna dejavnost za pomerjanje med špilavci. Nujno pa potrebuje več prog.



● Igra s kartami je zbirateljska, kar pomeni, da boste, če hočete resno tekmovati, veselo pljuvali prave cekine za razširitvene pakete. Po sistemu sodi nekam med Magic, Yu-Gi-Oh in Pokemon.

***Aggressorja** imajo za dvanajstletnika. To mu ni všeč in jih vse premaga v šahu!*

prijazna ✔ enostavna ✔ raznolika ✔ množica mini iger ✔ okolje ✔ izvedba ✔ plitva ✖ tlačanska ✖

Sony Online Entertainment

Overlord 2



Humor je relativen. Medtem ko eni cepajo ob vaških dovtipih o Franceljnu in Lojzetu in ne razumejo, čemu bi bil Monty Pythonov "WE-WIS BWAJAN!" komurkoli smešen, imajo drugi možgančke ožičene na ravno nasproten način. Prav na take je osredotočen Overlord 2, klavska smešnica, ki poka vice na račun gejevskih vilinov in ti ponudi priložnost, da zmasakriraš horde belih tjulenjčkov. Oboževalci Borisa Kopitarja bodo ob tem doživeli veliko vrst infarkta, zato pa bodo zadovoljni tisti, ki se režijo črnemu komedijantstvu z britanskim pridihom. Kaj potem, če so ustvarjalci igre Triumph Studios Nizozemci? Tudi oni so gor rasli s Pythonovci, Črnim gadom in kompanijo!

Vmes so očitno tudi veliko igrali, saj je Overlord izpeljanka starega hita Dungeon Keeper, cepljena s Pikmini in Sacrificom ter naphana z arkadnostjo. Namesto da bi v vlogi glavarja Temne citadele podanike nadzoroval iz ptičje perspektive, to počneš tako kot v tretjeosebnih akcijadah. Kamera je postavljena za tvojega sauronskega lorda, ki ga usmerjaš z WSAD in miško, okrog njega pa se drenjajo sluge, nadvse podobni gremlinom oziroma zobatim reptilskim goblinom. Njihova največja želja je služiti tebi kot vrhovni zlobni gnadi, kar izražajo s popolno poslušnostjo, ko jih zbrcaš kot garjave pse ali jih z levim klikom pošlješ predse delat logične stvari. Če so pred tabo zaboji, sodi, postelje, omare, kipi, ograje, stojnice ali sploh karkoli uničljivega, bodo to radostno razsuli in ti klečeplazno prinesli reči, ki so priletele na plano, od zlata do napitkov. Vmes bodo vriskali, cvilili in spuščali nasladne izjave v slogu "Treasure for masssterrr!", ki zvenijo, kot da se je vate zaljubil pohoten Golum. Ako je cilj sovražnik, pa bodo navalili nanj in ga skušali po najboljših močeh poraziti. Pri tem jim lahko pomagaš z opletanjem s hladnim orožjem, kot so meči in sekire, ter s tremi uroki. Če lizuni pocrkajo, novo zalogo prikličeš iz gejzirčkov, ki navadno stojijo ob teleportu v utrdbo, vendar je treba paziti, saj klečeplazcev ni neomejeno. Če crkneš ti, pa je misije nemudoma konec.

Da je temelj Overlorda 2 tak kot eničin, ne preseneča. Nadaljevanje obdrži mnoge odlike prvenca, v prvi vrsti izvrstni občutek pri pošiljanju hudobnih goblinčkov nad živo & mrtvo. Njihove brezpogojne servilnosti se je težko naveličati, saj so istočasno sluzavo ogabni in neskončno simpatični ter ustvarjajo vzdušje, da si res temačni gospodar. Brez pomisleka bi jih imel, da bi zame hodili v trgovino ali protestirat pred parlament. Potem je tu nelinearnost, ki je je v sodobnih igrah vse manj. Ko v gradu sedeš na svoj VULKANSKI PRESTOL MUAHAHA, imaš skoraj vedno na voljo par različnih misij. Če v njih naletiš na zaenkrat nepremostljivo oviro, se lahko nanje vrneš pozneje. In kot v izvirniku se lahko sprehajaš po utrdbi ter raziskuješ njene kotičke, kar pridoda k vzdušju. Zdaj je večja, z zajetnejšim podzemljem in v glavo bolnim vračem, ki ti poje brljave kvantaške pesmice, ko se mu približaš.

A čeprav nadaljevanje ni nova tvorba, marveč nadgradi izvirnik, to stori temeljito. Težava prvenca je bila v tem, da je dobro začel, a nato razvodenel v enolično, zelo lahko čobodro z neprestanim ponavljanjem enostavnega recepta in zanikrnimi šefi. Tudi spočetna smešnost se je kmalu porazgubila in nič čudnega ni, da je Overbored, khm, Overlord v Jokerju 168 dobil samo 68. Dvojka stvari vzame resneje. Enoigralska kampanja, ki sega v nekako petnajst ur, te postavi v zaudarjajoče cote sina prvega trinoga dosti let po njegovem padcu. Vilini in gnomi so še vedno tu, toda po fantazijski srednjeveški deželi zdaj harajo Rimljani, ki so taki, kot bi ušli iz stripov o Asterixu. Velike noge v sandalih, krivi nosovi, anoreksična suhljatost ali napihnjenost cepelinskih proporcev tako v trebuhu kot v glavah – vsi hecni, skratka. Štorija avtorice Rihanne Pratchett, ki ti jih pripelje nasproti, ni ravno epska, saj gre bolj za niz skečev in domislic, je pa bolj stalna, smiselna in domiselna kot prej. Žarišče ostaja pokanje vicev na rovaš fantazijskih in zgodovinskih stereotipov, ki pa je sedaj bolj usmerjeno in narejeno z več smisla. Priče smo posmehovanju toplovodarsko-hipurskim vilinjakom, ki se gredo lažne mirovniške komune ... zalitim rimljanskim odličnikom, ki požro vse, kar vidijo, da lahko nato kozljajo ... njihovim pridobitniškim špehatim baburam, ki joškato vilinko iz zavisti obtožijo čarovništva ... genskim eksperimentom ... in nasploh besnemu parodiranju vsega tolkienovskega. To je dopolnjeno z neokusnimi izpadi v slogu pokolov tjulenjčkov in ovac, ki so za to sorto igre velik plus.

Nadalje je izboljšana miselna plat, ki temelji na rabi ustreznih goblinajzarjev na pravih mestih. Pasme podložničkov lahko namreč z vrtenjem kolesca ali pritiskanjem številčnih tipk ločuješ in jih



● **Privlačen je že sam način, kako v telesu oklepljenega cesarja zla pošiljaš svoje vazalčke nad vse, kar se in se ne premika. Občutek je izvrsten in niha med stripovsko humornostjo ter zlodjevsko žlehtnobo.**



● **Pajkovska kraljica je primer šefa, ob katerem so tisti, ki uživali v duhamorni brezmožganskosti enice, forumsko popenili, ker je dvojka kao preveč zapletena. Hja, tu se je treba odločiti, ali hočeš osnovno ali naprednejšo igro. Jaz pravim, da drugo.**



● **Osebno sodelovanje v spopadih ni zares uživantsko, ker je omejeno na enolično stiskanje preslednice in lovljenje posameznih sovražnikov na finto udarec – tek stran – udarec. Zato pa globino doprinese ukazovanje minionom.**



Primer uganke. Klešče kuščarjevce pobirajo z gornje ploščadi glede na tvoje stopanje na stikalo, premikajo pa se zaradi sukanja kolesa na desni.



Medšefi bi lahko bili težji in bolje načrtovani, a brez pravočasnega pošiljanja in odpoklicevanja goblinov ne bo šlo. Vmes jih pa malo cvreš z uroki.

tako uporabljaš po skupinah različnih barv. Te so štiri, tako kot v enici: rjava, rdeča, zelena in modra. Rjavi minioni so namenjeni direktnemu boju, rdeči obstreljevanju z ognjenimi puščicami, zeleni zahrbtnim napadom in modri plavanju, hoji skozi sovražnike ter obujanju padlih. Če je pred tabo goreča ovira, jo rdečkarji pogasijo, ko pot preči zastrupljena, bodo z njo opravili zelenkoti. Če osedlajo volke, skočijo čez prepade, jezdeč pajke dosežejo stikala na stenah (pri tem jih usmerjaš neposredno, s tiščanjem obeh miškinih gumbov naenkrat) in odstranjujejo prepreke, ustrezne svoji farbi. Mestoma je treba obračati vrtljiva kolesa, za kar potrebuješ določeno količino slug, ali pritiskati stikala v tleh, nekatera v pravem trenutku.

Dlje puzlice ne sežejo, res pa je, da jim ni treba, saj je miselna plat bolj popestritev. Pravi smisel igranja je bojevanje. Zato je moč le zaploskati med zlobnim hehetanjem, da Overlord 2 najbolj pojača obračune. Če je bil boj prej rutina, podložna besnemu klikotanju, ki je le občasno zahtevala premislek, katero vrsto tlačana boš uporabil na katerem nasprotniku, dvojka to spremeni. Poleg tipske flore in favne dostikrat naletiš na rimske legije, ki stojijo v falangi kot en mož in jih zelo težko razbiješ z brezglavim naskokom. Povrhu se umrli legionarji obnavljajo iz šotorov, ki stojijo za njimi. Tako imaš skoraj zmerom več možnosti pristopa: sesekljati poveljnika, poskusiti uničiti eno stran falange, se prebiti skozi in razsuti šotore, preden se lotiš njenega jedra, z orožarskim mahanjem oziroma uroki sodelovati v boju od vsega začetka ali stati ob strani do ključnega trenutka, uporabljati eno vrsto ali pisano mešanico vrst goblinčkov, zateči se k okolju (eksplozivni sodi, vzpetine, ozka grla na kartah), prikrasti se tolovajem za hrbet ... Pri vsem tem pomaga, da lahko v tla kjerkoli zasadiš zastavo, pri kateri trenutno izbrani goblini ostanejo. S tem recimo preprečiš, da bi švohotni rdečniki zašli preblizu sovražnim mečem, namesto česar jih obstreljujejo od daleč in mednje sejejo paniko. Tudi šefi in medšefi so bolje načrtovani ter zahtevajo več premisleka in spretnosti.

Predvsem pa je Overlord 2 na splošno bolj razgiban in domišljijski. Medtem ko je prvenec zapadel v moreč kolotek podobnih si kvestkov in se je rad umaknil v klavstrofobične hodnike, se dvojka pretežno odvija pod milim nebom in poskrbi za več raznolikosti. Čeprav v osnovi počneš isto (najprej moraš dobiti vse podložnike, nakar se lotiš glavnega nasprotnika), kurjavno & mečevalno demoliraš cele vasi, podiraš bajte in kolješ prebivalstvo, tepežkaš orjaške pajke, pande in žabe, rešuješ puzlice s prenašanjem čarobnih predmetov, prevzameš vlogo goblinčka in se greš grajske skrivalnice v slogu Overlord Gear Solida, preoblečeš se v rimskega soldata, razturiš revne slume, streljaš iz katapulta, krmariš ladjo, kradeš nosilnico za tihotapljenje v mesto, ogibaš se slepemu orjaku, ubadaš se ne z eno, ne z dvema, ampak s kar tremi priležnicami v svojem gradu, po divjini brskaš za coprniškimi artefakti, v zameno za nakradeno nadgrajuješ orožje, oklep in goblinčke ... Vse v prijazni, farboviti, risankasti grafiki in s humorno figo za hrbtom. Igranje zato teče lepše kot prej in je bolj zanimivo.



Obračuni s falangami so mešanice lastnega sekljanja, ukazovanja podrepnikom in njih razporejanja.

Triumph so takisto znova poskrbeli večigralstvo po spletu ali na razdeljenem zaslonu (za to moraš priključiti igralni plošček). Je precej osnovno, ima le štiri karte in je namenjeno samo dvema sodelujočima, ampak za nekaj dodatne zabave poskrbi. Tekmovalna modusa sta pirate plunder (zbiranje zlata) in dominate (zavzemanje področij, ki minione jačajo), sodelovalna pa arena (s kolegom skušata preživeti uletavanja sovražnih hord) in invasion (naskok na dobro branjeno vas). Kakega bistvenega napredka tu ni, saj smo tri od teh štirih načinov videli že prej, so pa karte zdaj bolje narejene.

O tem, da je Overlord 2 boljši od Overlorda 1, ni dvoma. Se pa velja vprašati, KOLIKO je boljši. In na tem mestu slika ni več tako črna (ta barva v podzemlju ustreza rožnati). Kajti kakor so avtorji marsikaj popravili, vsega niso. Predvsem je izkušnja še vedno razpotegnjena, saj zahteva dosti zamudnega, počasnega, duhamornega tavanja sem in tja po velikih, praznih nivojih. Upokojensko vandranje in enolično ponavljanje hoče tudi marsikak kvest, kar zavira drugače hitro, akcije polno odvijanje ter zahteva jerbas potrpežljivosti. Nadalje položaja ne moreš shraniti na lastno pest, nadzorne točke (checkpointi) pa znajo biti postavljene ne samo neprijazno, ampak prav nerazumljivo kretensko. Nekateri elementi so zelo nerazviti, recimo tvoje lastnoročno mahanje in copranje, grajsko oživljanje minionov, ki so itak potrošni material, ter razlikovanje med klanjem prebivalcev in nadzorovanjem njihovih misli, saj v slednjem primeru postanejo brezzvezni zombiji. Avtorji izdelka takisto niso dodobra zloščili, saj se pojavljajo težave z jemanjem tarč na muho in kamero, tečne so nepreskočljive animacije, napredovanje in usmerjanje znajo ovirati hroščki, sicer lepa grafika pa je zanikrna, kar se tiče oglatih obrazov in osvetljevanja nekaterih prizorov. In naposled izven obračunov z rimskimi legijami, šefi ter vojaki s čarobnimi sesalniki posebnih bojev ni, saj ostala zverjad in soldateska rade volje podležeta klikotavo naključnim navalom tvojih tečnobic. Tudi zato malce zmanjka izziva za resnejše igralce, pri čemer igra nima ne višjih težavnosti, ne možnosti new game+, kjer bi začel znova s prej nagrabljenim.

No, četudi Overlord 2 ne seže po truplih (ta v zlobnjaškem svetu ustrezajo zvezdam), je solidna akcijada, kakršnih zaradi vrste igranja in humorja ni dosti. Zasluži si pozornost, dasi v njem ni Franceta in Lojzeta, ampak sta Benny Hill in John Cleese. Oblečena v hudobna, sluzasta, klečeplazna zobatca.

*V **Snetiju** tiči majhen, zloben škrateljc. Izza monitorja se ne premakne več.*

77 **solidno igram zlobnjaškega gospodarja, o ja! ✔ dejansko smešna (če maraš gremline, britanski humor in debele dekl'ce) ✔ domišljijskost situacij ✔ vsesplošen raztur ✔ popravi dosti napak enice ... ✔ ... a moteče slabosti ostajajo ✖ nezloščena ✖**

Triumph Studios / Codemasters natlačenka 192



Superstars V8 Racing

Superstars je italijansko dirkaško prvenstvo fabriških štirivratnih limuzin z atmosferskimi osemvaljniki, ki se v letošnji sezoni sedemkrat odvija v Italiji, enkrat v Južni Afriki in enkrat na Portugalskem. Filozofija tekmovanja je čim manj predelovalnih stroškov, čim večje izenačenje in posledično čim več akcije. Čeprav so avtomobili precej različni, celo v pogonu, jim je očitno uspelo najti prave parametre, da se zdijo uravnoteženi. Za nameček prevеč dobre kaznujejo z ekstra desetkilskimi utežmi. Tekmovanje pridobiva tako na zanimanju tovarn kot na obči popularnosti, zdaj pa si je zaželelo še videoigrarske pomoči.

Projekt je udejanila italijanska skupina Milestone, proslavljena s serijama Screamer in Superbike. A ne glede na rodovnik razvijalca gre za obrtniški izdelek, narejen v prvi vrsti za promocijo blagovne znamke. Saj ne rečem, vozi se, pa tudi grafika je 3D :). Ampak skupaj vzeto igra daje vtis, da so jo naredili z generatorjem. Zmodelirali so deset enoličnih prog, osem škatlastih avtov brez plehnatih poškodb in armatur, in to je to. Nobene osebnosti, sladokusja, blišča, zagnanosti. Udeležimo se lahko celotnega prvenstva, skočimo v posamično dirko ali sprejmemo nenavdahnjene izzive, da recimo zmagamo z zlizanimi gumami ali z audijem prehitimo jaguarja. Obstaja simulacijski model brez pomagal, z obrabo pnevmatik in čuda nastavitvami. Toda dvomim, da bo kaj prida uporabljan, tudi zavoljo slabe podpore oziroma skopih nastavitev za volan. Zaresni dirkači itak drgnejo druge igre, v temelju ustvarjene za garanje. Tale Superstars pa je bolj srednjecenovni špilček za makaronarske fotre, da pred dirkaškim vikendom odvozijo nekaj krogov aktualne piste in premagajo favorita Stefana Gabellinija. Seveda na izi. To pomeni jako odpustljiv vozni model, dosti bolj od onega iz družine Race Driverjev. Moram pa poudariti, da igra dosledno kaznuje goljufivo sekanje ovinkov s petsekundno zaustavitvijo, česar se morajo Codemasterji še naučiti. Večigralstvo z dvanajstimi sodelujočimi je ob pomoči ŠpilŠpijona vključeno in je ob dobri družbi že po definiciji zabavno. Toda strežniki so prazni in možnosti povsem osnovne.

Iz rahlo pitijskih predhodnih napovedi je bilo avtorje razumeti, da bo licenca popolna in sezona tekoča. V resnici so vključili vse steze od letos (Monza, Mugelo, Imola, Kyalami, Portimao ...) in še Valencio ter Misano od lani. Podobno je z dirkači, ki so obeh letnikov – ne pa tudi z avtomobili. Očitno niso dobili vseh pravic, zato so notri le BMWji M3, M5 in 550, jaguar S-type R ter lanski audi RS4. Chrysler in cadillac sta podrugačena in preimenovana, dočim maseratija in mercedesa ni sploh. Malo vsebine, tako ali drugače. Dvomim, da si bo prvenstvo s tem na silo storjenim paketom pridobilo kakršnokoli reklamo onkraj Apeninskega polotoka.



Kyalamija nisem vozil od Grand Prix Legends. Sodobna proga je drugačna kot leta 1967.



Tista črna kanta je kao cadillac CTS-V z nekim čudaškim imenom. Največ je itak BMWjev.

55 *Dirkata LordiniFebolini in Giovani Topolini. Prvi zmaga. Špageti za vse!*

Milestone / Black Bean

Virtua Tennis 2009

Kritiko Virtua Tennisa 3 (J165, 72) sem sklenil z naslednjimi besedami: "Čemu je Segi računalo zadnja kuzla, ne vem, toda z nevdelavo vsakršnega internetnega tekmovanja so nategnili kito svoji zastavonoši športščini. Če imaš v bližini kolege, ki čislajo kakovosten arkaden tenis, ti bo igra na posrečen in akcijski način razkrila lepote športa. Ampak taka inačica igre, kot se spodobi, domuje na xboxu 360, medtem ko tole meji na polovičarske ostanke." Z inačico 2009 ni nič drugače, le da imajo možnost spletne povezave vse konzolastične verzije. Tale za PC je zopet uboga jerica s teniškim komolcem in zvitim gležnjem, obsojena na puščavniškost ali drenjanje za enim monitorjem. Dokler igrata dva (eden na tipkovnici, drugi na ploščku), to še ni težava, pa tudi nalinijskost ni ravno izredna, kot sem ugotovil v opisu VT2009 za playstation in xbox v prejšnji številki. Vendar je pri dvojicah zasedba povsem nepraktična. Skratka, če hočeš igrati po internetsih ali z več ljudmi kot le enim, je tole poraz.

Krivičen bi bil, če bi dotični snafu apliciral na ves špil. Igralni sistem je zelo dober in spremembe glede na VT3, ki so na papirju kozmetične, na akcijo vplivajo konkretno. VTji so pač tesno načrtovane športne arkade in ko so Sumo Digital izrezali metanje tenisačev in tenisačk za žogico, naredili lobe učinkovitejše, se pozabavali z inercijo in spremenili animacije, s tem niso storili tako malo. Predvsem niso ničesar zafrknili, saj Virtua Tennis ostaja vznemirljiva arkada, ki ji ne manjka ne adrenalina, ne globine. S tipkovnico se nažiga presenetljivo dobro, čeprav analogna kontrola s gobico nudi boljši občutek. Osrednji kampanjski način world tour, v katerem si ustvariš svojega športnika in ga potem zlagoma nadgrajuješ, je obilnejši, vdelali so nove mini igre, kot so biljard, futranje živali in potapljanje ladjic, ter dodali menjavanje stilov, ki jih odklepaš z urjenjem.



Uradna licenca prinaša znana (čeprav mrtva) igrišča ter zvezde, kot so Federer, Venus Williams, Nadal in Šarapova.



Grafika je prilagodljiva, tako da bo igra tekla tudi na švohnejših mašinah, in moč je po želji nastaviti gumbe na joypadu ter tipke.

Seveda pa tu ni ničesar bistveno drugačnega glede na prejšnje dele, posebej za tistega, ki že ima VT3 in ni velik ljubitelj serije. Še vedno izkusimo zaspano občinstvo, manko komentarja in spreminjanja vremena, predolge replaye ter voščeno kožo. Najbolj pa zamori brutalno razvlečeni world tour, ki ne pozna izbire težavnosti in od tebe enako kot na konzoli hoče vsaj deset ur tlačanskega obračunavanja z imbecilno nesposobnimi nasprotniki, da prideš do nivoja professional. Pa še tam je vse skupaj dokaj medlo. Vsakdo, ki ni totalen začetnik v digitalnem tenisu, bo ob tem posiljevanju izmenično spal, kozlal in kričal od bolečine. Konzolno verzijo je reševal multiplayer, ki pa je na peceju, kot rečeno, spletno pokvečen. Temu navzlic za igro hočejo 40 evrov. Ha, ha.

57 *Snetija navdihne Wimbledon, a mu servis odvzame nategunska Sega.*

Sumo Digital / Sega

Transformers 2

Michaela Baya bi najraje na gobec. Pri tem licenčnem koščku pokvarjene papaje verjetno ni imel prstov vmes, toda moja jeza rabi alegorično gorivo. Zato si cineasta rad predstavljam, kako iz svojega pozlačenega helikopterja z enim očesom nadzira napredek pri snemanja filma, z drugim pa razvoj igre, med čemer si zadovoljno prikimava. Baaaaaay!!! *žuga s pestmi*
Da so tole vkup dajali amaterji, postane kristalno jasno že po peščici začetnih misij v ločenih enoigralskih kampanjah Avtobotov in Deseptikonov. Igranje na dobri ali slabi strani se sliši slastno, toda izkaže se, da razlik med enim in drugim sklopom tako rekoč ni, odštevši pač drugačne roboteje. Okej, si misliš, bo zato vsaj podoba tako stimulativna kot ona iz pelikule. Njet, saj je grafična tunika Maščevanja enostavno grda. Dizajn urbanih aren, kjer si izmenjujemo nežnosti s kovinskimi hrusti nasprotne frakcije, je dalje nenavdihnjen kot le malokaj, stopnje (Šanghaj, Kairo in slične lokacije, ki se jih in se jih ne spomnimo iz filma) pa so za nameček prostorsko smešno omejene z vidnimi in nevidnimi zidovi. Kot bi bil to špil iz časov originalne risanke.
Uvodni tutorski nivo nam da sicer upati, da bo zadostnost dosegala vsaj akcija. S transformerji skačemo, streljamo s primarnim in sekundarnim orožjem, se tepežkamo iz neposredne bližine, se ob držanju namenske tipke sestavimo v avto, helikopter ali tovornjak, posežemo po specialnem napadu ... A kaj, ko je igrarski užitek pri počenjanju naštetega povsem odsoten. Za to je deloma odgovorna neintuitivna nadzorna shema, ki nerodno kombinira rabo miške in tipkovince. Še bolj pa porazna sestava kratkih misij, ki bi jih lahko večino obrnil tako, da bi gledal zgolj mini karto v kotu zaslona in streljal v grobi smeri proti sovragom. Ne glede na cilj itak vedno zganjamo eno in isto. Po okolici se premikamo od točke do točke in eno za drugo zdolgočaseno čistimo skupinice zarjavelih mehankotov, ki raje plezajo po stavbah in trzajoče spreminjajo obliko, kot da bi nas fentali.
Komu bi znali prijati novi Transformerji, vem ne. Morda koga zasvoji odklepanje bonusne robe ali hitrostno opravljanje misij, ki prinaša medalje ter točke za nadgrajevanje bojevalnih pritiklin robotov. Ali multiplayer, ki premore par timskih modusov. Kakih dodatnih prizorov iz celuloidne verzije itak ne uzremo, govorna sinhronizacija je slaba in tudi drugače ima naslov po vsebinski plati malo skupnega s tehnično neoporečnim filmskim bratom. Z dobrimi igrami pa nič sploh.



● Stranski učinek mutiranja oblike je nenaden poskok kamere, kar privede do trenutne izgube nadzora.

33 *Case prisega na japonske mehankote. Po tem skropucalu še toliko bolj.*
Beenox / Activision



● Ko napolnimo črto 'overdriva', postanemo neranljivi, zadajamo večje poškodbe, orožje pa se ne pregreva.

DYSON

Slovencem je v krvi, da prosti čas preživljamo na vrtičkih. Te imamo najraje ob kaki prometni vpadnici, kjer nam preobilje strupenih tvarin veča možnost, da bo prav na naši gredici pognal GSO, s katerim bomo zavzeli najprej sosesko, končni cilj pa je vesolje. Takim sanjam sicer malce abstrahirano prikimavata tudi Alex May in Rudolf Kremers, ki sta pričujoči špil vkup dala v enem mesecu za tekmovanje v proceduralnem generiranju na TIGSource, a ga sproti stalno dopolnjujeta. Kot vesoljski vrtnar smo postavljeni pred razne naloge v maniri osvoji vse, poseli določeno število planetov ali najdi sovraga in ga uniči. Nivojev je trenutno le šest, vendar je na spletni strani igre že najti ljubiteljske stopnje.



● Sovražne vojske znajo pribrenčati spešno in množično. Pri tem jih spodbuja blaga dvigalna glasba.

Osnova je preprosta: na asteroide sadimo drevesa, ki se delijo na dve sorti: vrsto dyson, ki proizvaja semena, in obrambno pasmo z izstrelkastimi stroki. Oboji so sposobni uničevanja napadalcev, ki prihrumijo iz sosednjih asteroidov, toda le s prvimi moremo raziskovati vesolje in poseljevati nove svetove. Semena imajo glede na rodovitnost planeta, na katerem so vzklila, svojske lastnosti, ki so jasno razvidne v minimalistični grafični podobi, ki zaznamuje ves špil. Velikost telesa označuje njegovo trdoživost, dolžina kljuna moč napada, oblika kril pa hitrost. K strateškosti pridodajo omejitve, ki velijo, koliko dreves lahko naenkrat brsti na planetu, tako da moramo iskati ravnotežje med obrambnimi in napadalnimi silami.
Če vam iz srca poganjajo vojskovodni kalčki, se ne mudite in preverite tole strateško vrtnarščino. Zaenkrat je še zastonj, poleti pa jo, verjetno v primerno odebeljeni verziji, začnejo tržiti na Pari in Direct2Drivu. Najdete jo na Dyson-game.com ali na tomesečni natlačenki. ***Stric Bedanc***

Rudolf Kremers in Alex May ● zastonj

THE PATH

Pravljice se pogosto mešajo s temo, saj so iz mračnih ljudskih vraž rojene. Belgijsko hišo Tale of Tales so zanimale že od nekdaj, njihovi izdelki pa so bolj kot igre interaktivna umetnost. Izdelali so denimo projekt na temo Pepelke, še zanimivejši je The Endless Forest. Tu so si zamislili masovno večigralsko skakljanje po gozdu v vlogi jelenov s človeškimi obrazi. Privlači jih tudi dih smrti in minevanja. Upodobili so ga v The Graveyard, kjer v vlogi starke obiščeš pokopališče. V vseh teh izdelkih je veliko pozornosti posvečene podobi, vzdušju in vtisom, igralčevega doprinosa je le malo. Tudi pri The Path, ki je dvignila veliko prahu, je tako.



● Pojavlja se prikazen neznane deklice, ki zavzame različne vloge in dodatno podžge domišljijo.

Pod krinko 'kratke, grozljive igre' je secirana povest o Rdeči kapici. Namesto ene deklice dobiš v igranje šest sester, starih od devet do devetnajst let. Značajsko so zelo različne in z vsako moraš skozi gozd do babičine hiše. A čeprav ti je zabičano, da se drži poti, je bistvo v kršenju pravil. Napreduješ le tako, da skreneš s kolovoza in zaideš globoko v hosto. Tam punce naletijo na opustele kraje v slogu pokopališča, zarjavelih igral, razpadlega gledališča in močvirja. Okrog so raztreseni predmeti, kjer se frkljam korak ustavi. Nekatere spravijo v žep, ob drugih se jim sproži tok misli, ki se izpišejo na zaslonu. Vse to pa bolj kot k napredovanju sodi k poglabljanju izkušnje, saj posebnega vpliva na matično štorijo nima. Tisto pravo, kar morajo punce najti, je namreč volk v različnih metaforičnih preoblekah. Vsaka ima svojega in ko na podlagi kažipotnih vodil pride do njega, se v njej nekaj zlomi. Dogajanje je predstavljeno z raztrganimi filmčki, ki znajo globoko zarezati. Ukvarjajo se predvsem z bolečino odraščanja, izgubo nedolžnosti in podobnimi tesnobnostmi. Preobražene punce kot lutke s porezanimi nitmi pristanejo pred omino hišo, kjer sledi sklepni akt. Ko opraviš z enim dekletom, sledi drugo in tako naprej do nekaj ur oddaljenega konca.
Vzdušje je vsekakor zlovešče in v zraku so boleče ter begajoče reči, čeprav nikoli do te mere, da bi Pot zares sodila med grozljive igre. Ali špile nasploh, saj je precej daleč od običajnega pojmovanja elektronske zabave. Gre bolj za zbirko čutnih vtisov in materiala za nadaljnje razmišljanje, ki je bogat in nepredvidljiv. A čeprav gre za pogumen eksperiment, praktičnim očem ne uide, da se ujame v past dolgočasnosti, monotonosti in okornosti. Dvoumnost je pritirana do skrajnosti, tok dogajanja je slabo koheziven, zgodba le megleno napletena. Čeprav jo avtorji oznanjajo kot 'počasno igro', za katero si je treba vzeti čas brez hitenja in hlastanja po napredku, je smisla in povratnih informacij premalo. Brez obiska razlag na spletni strani je igralec spočetka precej izgubljen, kar ni pokazatelj dobrega načrtovanja. Ko se prebiješ skozi in je kolesje spet na začetku, odkrivaš nove plasti in prezrte elemente. A vseeno je izdelek preveč naključen, da bi dosegel svoje visoke cilje. Ker zanemari igralnost in se pretirano osredotoči na praznovanje lastne edinstvenosti, deluje vzvišeno ter izumetničeno. Le malo nestrpnejše bo zato zbegal in vznejevoljil, kar je škoda, saj je potenciala v tovrstnem širjenju meja veliko. V njem se bodo najbolj našli lirični raziskovalci, ki uživajo ob razkrivanju skritih pomenov in jim je tehnična izpiljenost postranskega pomena. Steza za take je odprta na Steamu ali na *Tale-of-tales.com*. ***Navi***

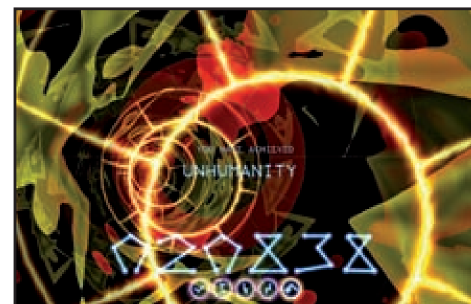
Tale of Tales ● 8 EUR



● Dogajanje poteka v treh dimenzijah s kombinacijo miši in tipkovnice. Tekst je dekletov tok misli. Tale je emo gotske volje.

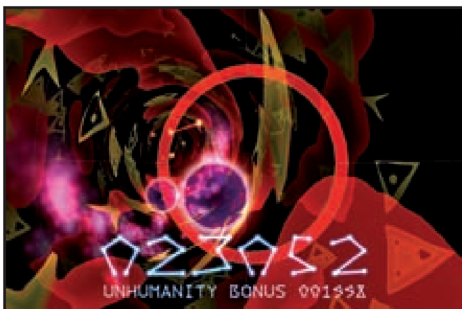
BRAINPIPE

Rez in Space Giraffe s svojima estetsko neopo-rečnima neonskima lajtšovoma ostajata ekstra tripastični igri, ob katerih te zadetost z opojnimi substancami (bojda najbolj zažge kakovostna THC-jevka) odnese v višave, ki jih lahko Gavioli samo vika. Sploh če si ženska in si ritmično tresoči joypad v Rezu približaš svojemu magičnemu predoru, arf arf auuuu. Občutek je verjetno boljši od tistega, ki ga prispeva od ekstazija drgetajoč Italijan na sekretu. A neodvisnica Brainpipe se Rezu in Žirafi konkretno približa. Kar ni čudno, če vemo, da se znajdemo v notranjosti na možganov in se trudimo preseči meje človeškega. Ter da se podnaslov glasi A Plunge to Unhumanity.



● Mestoma je treba ciljati tele kroge, kar ob sčasoma podivjani hitrosti ni tako lahko, kot se čuje.

Iz prve perspektive v obliki misli, se pravi električnega signala, samodejno šibamo po nevralnih poteh, ki so oblikovane kot okrogli hodniki, se z miško ogibamo nevarnostim in se trudimo preživeti do konca, kjer se dvignemo na naslednji nivo zavesti od skupno desetih. Tedaj splošna hitrost naraste in ovir je več. Orožja nimamo, brzina pa je sama od sebe vedno hujša in jo lahko upočasnimo le za kako sekundo. Nato se zavore pregrejejo in se ne ohladijo takoj. Vmes pobiramo aliensko-runske simbole, orientacijo pa lajša širok vektorski merek. Simboli prispevajo točke, ki so poleg preživetja glavni cilj igre.
Ali pa je to nemara sam psihedelični užitek ob grafično-zvočnem naskoku na čute? Tuba, po kateri frčiš, kalejdoskopsko migeta v ducatih barvnih odtenkov in po obodu se besno prelivajo kravjekaste lise, dočim se ovire neonsko bleščijo in izpuščajo kristalčke, sintetično robo navideznega dilerja. Bolj subtilen, a naposled še bolj pomemben učinek ima zvok, ki ušesom prinaša vesoljsko-oceanske efekte in iz vsakdana iztrgane signale, od koscev govora do glas-

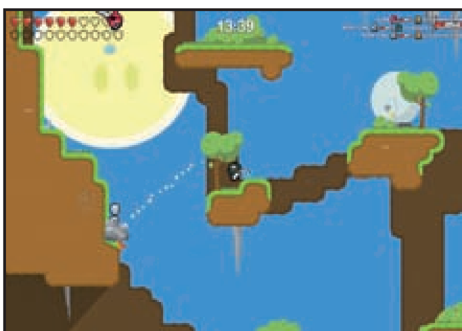


● **Taka je bila videti notranjost možganov Janis Joplin, ko se ga je pošteno zadela!**

be, kar daje vtis prečenja slušnega živca. Ko začne igra orenk leteti, na kar ni treba prav dolgo čakati, se tako že v normalnem stanju zavesti prelevi v izzaočesno vizijo Oblakca, čarobnega zmaja. Ne drznem pa si niti pomisliti, v kakšne fakirske širjave bi človeka ponesla, če bi zraven kaj konkretnega spil, skadil ali požvečil. Ne da vas k temu nagovarjam, samo povem, ker si je težko zamisliti, da to ni bil eden od namenov avtorjev. Bivajočih v skupini Digital Eel – Digitalna jegulja, za Krišnovo voljo. Dovolj povedanega. ***Sneti***
Shrapnel Games ● 15 $

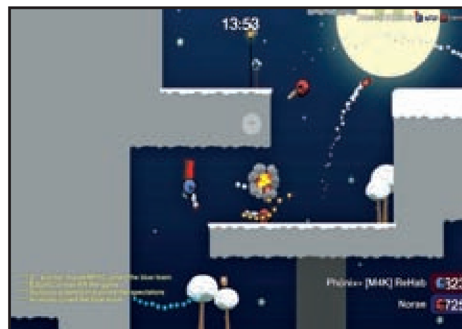
TEEWORLDS

Teeworlds je simpatična odprtokodna neodvisnica, ki ne stane niti beliča in po igranju spomni na obče znanega Soldata. Gre za od strani gledano večigralsko nažigačino luštnega, legendarnim Wormom podobnega videza, ki zna s preprostostjo in šarmom prijetno skrajšati dolge poletne popoldneve.



● **Katana te za nekaj trenutkov spremeni v nindžo. Ha-sa! Ko bi le bilo več različnih transformacij.**

Že risankast izgled da slutiti, da v špilu ne bo kompliciranja. Spočetka izbereš zunanjost in vzdevek svojega Teeja, okroglega bitjeca, ki se bo bojevalo. Kožic je dober ducat in pri njih ni moč spregledati spogledovanja s slavnim balončkastim možicem Kirbyjem. Potem z dolgega seznama dobro naseljenih strežnikov izbereš ustreznega. Nadzoru se hitro privadiš, saj za osnovo potrebuješ le smerne tipke za premikanje, gumb za skok, miško za merjenje in levi klik za strel. Ključni naprednosti sta dvojni skok in raba oprijemalnega kavlja. Slednjega izstreliš z desnim klikom in omogoča hitrejše premikanje, tičanje pod stropom z railgunom v roki ali, v kombinaciji s kladivom, bolj učinkovit tresk po betici enega od nasprotnih Teejev. V znalčevih rokah zna biti presenetljivo učinkovita užitkarska lesena gorjača, tu pa je še par drugih ognjenih palic, ki se zgledujejo po Quaku. Poleg šibke osnovne pokalice z neskončno naboji so po stopnjah razmetane pumparice, metalci granat in laserske puške, katerih žarek se odbija od sten. Razlike med njimi so ravno pravšnje in zaobvladanje vsakega zahteva trening. Razen orožij pobiraš še zdravje v obliki srčkov, dodatno zaščito v obliki ščitkov ter katane, ki se pojavijo vsakih nekaj minut in te za par sekund spremenijo v smrtonosnega nindžo. Kot bi Kirbyju nadel črno suknjico in mu v šapice potisnil rezilo.

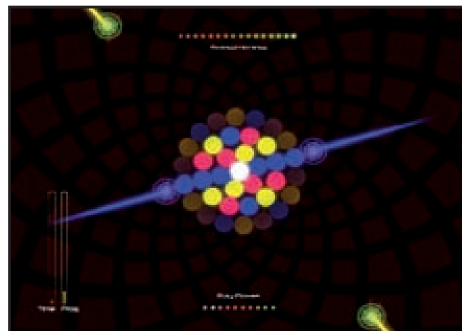


● **Stopnje so raznolike, vendar dizajn že pri originalnih niha, pri uporabniških pa je večinoma zanič.**

Osnovna taktika je podobna tisti iz prvoosebnih nažigačin. Pojaviš se na naključnem delu stopnje, čim hitreje nabereš nekaj ščita in uporabnega orožja ter se lotiš pobijanja drugih igralcev. To zna biti divje in neznansko zabavno, zlasti ko se priučiš kavlja. Ni pa vse rožnato. Tako stopenj kot načinov igranja je kljub priloženemu urejevalniku malo, saj smo omejeni na navaden in ekipni deathmatch ter krajo zastave. Lahko se sicer lotiš kakega doma narejenega nivoja, kjer so na voljo tudi drugi tipi iger, kot so dirke in kup hecnih eksperimentalnih zadevščin. A redkokateri doseže zabavnost in dodelanost originalnih. Prav tako se na daljši rok pojavi problem manka raznolikih orožij.
Za občasno udejstvovanje v manjših zalogajih je Teeworlds nadvse primeren, saj je njegova hitra, adrenalinska akcija dostopna ter lahko priučljiva. Toda za resnejše igranje je vsebine premalo. ***Kavbojc***
Teeworlds Team ● zastonj

RAYCATCHER

V internetnih globinah je najti čuda hecnih neodvisnih igrarskih izdelkov, med katere sodi tudi Raycatcher. Z miško obračaš grozd sredi vsemirskega zaslona, ki ga tvorijo manjši krožci različnih barv, medtem ko z robov priletavajo žarki. Smisel je v tem, da grozd sučeš tako, da žarki zadevajo v krožce enake barve, s čimer jih svetlijo. Ko so osvetljeni vsi, se grozd poveča, sčasoma pa tudi menja obliko svojih elementov, tako da se namesto krožcev v njem drenjajo vitice in podobno. Zajetnejši kot je grozd,



● **Videti je kot kak kalejdoskop, in dejansko so se avtorji zgledovali po teh že rahlo pozabljenih onegajih.**

prej so žarki pri njem, in če zadenejo napačen simbol, ga potemnijo, medtem ko zvišanje težavnostne stopnje dogajanje pohitri. Žarkovje je takisto odvisno od ritma glasbe. Ta je lahko priložena elektronika ali MP3 po želji, tako kot v Audiosurfu (J176, 87).
Sliši se zanimivo in petak, kolikor za igro hočejo na Steamu, ni pretirana vsota. Je pa Raycatcher hkrati nekam nesmiselna oziroma brezciljna zadeva. Pač obračaš grozd, loviš žarke in to je to. Še najbolj vleče odklepanje novih grozdov, vendar so ti daleč od nagrajujoče posebnih. Uletavanje žarkov glede na glasbo je ob rocku in metalu precej naključno, zato je priporočljivo ostati pri čistejših ritmih, medtem ko je obljuba avtorjev o relaksiranju lažna. Čeprav na več mestih vidiš besedo 'chill', že osnovna od treh težavnosti hitro postane zafrknjena, da ne govorim o japonsko brutalni najvišji. Zahtevnost jača tudi, da temačne krogce težje ločiš med sabo. In lepo bi bilo, če bi umotvor tekel v oknu, sploh ker pozna samo ločljivost 1024 x 786, in če ne bi motil Vistine barvne sheme. ***Sneti***
Thinking Studios / Slam Dunk ● 5 EUR

WALLACE AND GROMIT: MUZZLED!

Potem ko so drugi del zaznamovala tečna ščeneta, pasja problematika ostaja na tapeti tudi v tretji epizodi Sijajnih pustolovščin. Prav tako je nadgrajen zabaviščni motiv, čeprav je zgodba tokrat bolj lična in zaokrožena. Obenem se dogajanje iz že malce zatohlega domovanja Wallaca in Gromita preseli na novo lokacijo. Mestece obišče lunapark z ringlšpilom in kupom stojnic dvomljivega slovesa. Dogajanje je namenjeno zbiranju denarja za pasje zavetišče, toda lastnik parka je prevejan in ima za bregom marsikaj nemarnega. Večji del štiriurne dogodivščine preživiš v vlogi Gromita, ki dobi tri priljudne cuckaste pribočnike. Njihove duše se dvignejo močno nad risankavost in so zamišljene presenetljivo otipljivo in



● **McPiškot ne jenja z nadlegovanjem sosede. Spravi se k pisanju stihov in potrebuje pomoč pri rimanju.**

ljubeznivo. Čeprav je motoviljenje včasih nekoliko brezciljno, k čemur dosti pripomoreta Gromitova nemost in pomanjkanje povratnih informacij, je špil bolj koheziven in teče lepše od predhodnikov. Uganke zahtevajo marsikaj, od cvrtja nenavadnih živil do trikov pri igranju križcev in krožcev s kuro. V žepe stlačiš pester nabor uporabnosti, kot so helijevi baloni, srečni piškotki in še kaj. Kot je v navadi, vse skupaj zaokroži šefovska puzla, kjer je v glavni vlogi sladoledarski tovornjaček. Občutek je pretanjeno, a opazno boljši od prvih dveh kosov niza in dober obet za kvaliteto zaključka. Še bolje je, da so končno uslišali krike razuma in je odslej mogoče kupiti vsak del posebej, ne le celotnega kompleta. ***Navi***
Telltale Games ● 9 $



● Joker stick ima ročico sanwa JLF-TP-8YT square gate, gumbe seimitsu PS-14-KN clear, tiskani vezji PSX (PS1 DS A) in X360 (madcatz wireless 4716) ter grafiko ilustratorke Nami. Cena: 130 EUR.

KLIK ZA UDRIH

Volan je najboljši igrator za dirkaške simulacije, analogni joystick za simulacije letenja, digitalna palica pa za pretepačine. Sneti si ob izidu Street Fighterja 4 za PC s pomočjo dveh znalcev ogleda te pripomočke, brez katerih navdušenska skupnost ne more.

Klik iz naslova za spremembo ne pomeni tistega z miško, temveč značilni zvok ob premiku ročice digitalne igralne palice – arcade sticka. Digitalna pomeni, da zazna osem smeri (nekatere stare le štiri), v nasprotju z analognim joystickom, ki beleži, koliko je palica nagnjena. Ko s potiskom ročice levo, desno, gor, dol ali z eno od njihovih kombinacij skleneš kontakt v mehanizmu, se zasliši klikot, ki spomni na miškinega. Le da je glasnejši, bolj žmohten in zadovoljujoč, saj mu ponavadi sledi pest na gobec. Arkadne palice so namreč pretežno namenjene igranju arkadnih borilnih iger, ki temeljijo na boleče natančnem vnosu ukazov, kot so Street Fighter, Soul Calibur, Mortal Kombat, Virtua Fighter, Guilty Gear in Tekken. Dandanes si jih večina nabavi prav zaradi njih, saj digitalna palica nudi najbolj natančen nadzor za prodor v spodnje plasti kompleksnih pretepalk.



● Soul Calibur 4 je milina igrati z dobro arkadno palico. Igra kljub prežvečenosti zahteva natančne vnose smeri in pritiske na gumbe, za kar je arcade stick kot naročen. Dokler ga ne preizkusiš, ne veš, kaj zamujaš.

Korenine

Spočetka je bil joystick domena tako igralnih avtomatov kot konzol. Slednjih celo prej, saj je analognega naredil Ralph Baer za prototip prve drkalice magnavox odyssey, digitalnega pa je leta 1977 uvedel Atari s napravo VCS oziroma 2600. Slednjo je spremljala črna cepanica z enim samim rdečim gumbom, ki se je spomnite mnogi. Od tu je joystick skočil v avtomate in se tam vročekrvno spojil z nizom iger, od Space Invaderjev prek Pac-Mana do Donkey Konga. Še dobro za njegovo zdravje, kajti NES je sredi osemdesetih s svojim igralnim ploščkom (joypadom) standardiziral osemsmerni digitalni križec. Ta je oponašal palico, le da smeri nisi vnašal s premikanjem ročice, temveč s pritiskanjem kosca plastike. Joypad je zaradi cenejše izdelave in večje priročnosti postal standardna oprema za konzole, palica pa se je razbohotila v igralniških mašinah. Da bi mladi junci, ki so tam testosteronsko nažigali špile, uporabljali plošček, je bila utopija, saj bi ga uničili v nekaj urah. Pošten, terminatorsko kovinski stick z ustrezno kvalitetnimi gumbi je nasprotno preživel mesece, celo leta.

Palico je seveda spremljala določena količina gumbov za izvajanje akcij, kot sta streljanje in skakanje. Običajno so bili postavljeni na desni, medtem ko si ročko gonil z levico. Spočetka je bil knof eden, saj več od enega preprostega dejanja ladjice v vsemirskih streljankah in junački v skakačinah niso zmogli. Nakar se je količina razmahnila skladno z naraščajočo zapletenostjo iger. Vse do kultnega Capcomovega avtomata s pretepačino Street Fighter 2 iz leta 1991, ki je imel osemsmerno digitalno palico in nič manj kot šest gumbov, razporejenih v dve vrsti. Trije zgoraj so prožili udarce z roko, trije spodaj pa z nogo – od leve proti desni šibkega, srednje močnega in močnega. Tako kot danes. Kasnejši Mortal Kombat je imel štiri gumbe, postavljene v kvadrat, SNKjeva naprava neo geo, ki je gonila raznorazne špile, zlasti borilne, pa ravno toliko raznobarvnih njih v ravni vrsti.

Listje

Ker konzolni joypadi uporabljajo enak sistem kot arkadne mašine, le da imajo križec namesto palice, z nadzorovanjem iger z avtomatov ni bilo nikoli težav. Ko je Street Fighter prišel na SNES in mega drive, smo ga pač nažigali s ploščkom. Isto kasneje Soul Calibur za dreamcast, Tekken za playstation, Dead or Alive za xbox ... Enako je bilo s peceji, kjer so vlogo križca in gumbov prevzele tipke na tipkovnici. Nepoučeni bo torej čudno pogledal, ko bo izvedel za gromozansko količino arcade stickov za raznorazne domače sisteme, ki jih od pamtiveka redno dostavlja vrsta proizvajalcev. Firme, kot je znameniti japonski Hori, so iz avtomatov enostavno iztrgale drobovje (ročico, gumbe, žice, vezja) in ga ulile v ohišje za na mizo ali v naročje. Lastno palico je imel že NES – Nintendo je tovrstni igrator NES advantage na trg recimo poslal davnega leta 1987.

Toda zakaj so to proizvajalci sploh počeli in čemu stranke kupovale, če je joypad zadosten pripomoček? Ker ni vrhunski. Del odgovora tiči v občutku. Objemati ročico z vso dlanjo in jo po moško goniti sem ter tja je veliko bolj zadovoljujoče kot drezati

NAKUPOVALNI ODGOVARJALNIK

1. Katero palico?

Zaradi prevlade igralnih ploščkov trgovine zapuščajo celo analogni joysticki. Kaj jih torej ne bi digitalni, ki so ože usmerjeni. V naših že tako opustošenih štacunah zato dobiš kvečjemu kakšno o-Bog-se-usmili malezijsko čudo za deset evrov, ki ga boš polomil kot trsje, kakor hitro boš delal Akumin kara-demon. Dobro, po svoje je res, da mnogokrat celo slab stick nudi boljši občutek kot joypad. Ampak če ima švoh ročico in slabe gumbe, si denar vrgel stran, v kolikor te zanima količkaj resnejše igranje. In medtem ko ročica niti ni taka težava, gumbi so. Na trgu je recimo kup srednje dobrih modelov japonskega proizvajalca Hori, od katerih so nekateri preoblečeni v 'uradne' sticke za določene igre, recimo Soul Calibur stick in Dead or Alive stick. Pri teh knofi niso najboljši, saj imajo težave pri hitrejšem tapkanju in zaznavanju dotikov, če se jih prst ne dotakne pod določenim kotom.

Niso pa omenjeni sticki tako dragi, saj srednje kvalitetni modeli stanejo nekje od 50 do 70 evrov. Iz te kategorije je za playstation 3 v redu hori arcade fighting stick PS3, za xbox 360 fighting stick EX2 in za wii hori fighting stick wii. Približno enaki so in enako stanejo uradni modeli z nazivi iger tipa SC4 stick. Spodoben je srednjerazredni MadCatzov street fighter 4 fightstick, uradni igrator za SF4 za normalno ceno v izpeljankah za PS3 in X360. Playstation 2 pa ima kot platforma za številne pretepačine celo paleto ustreznih džojstikov, recimo hori fighting stick 2. S takim stickom boš igral solidno, vendar resnejšim ne sežejo do kolen. Ker je muzika povezana z denarjem, boš za takega mercedesa odštel dvakrat ali trikrat več kot za prej omenjenega golfa, za kar pa boš dobil izredno natančne ročke in gumbe, ki jih boš samo pogledal in že se bodo sklenili. Med vrhunskice sodi zlasti Horijeva serija HRAP (Hori Real Arcade Pro), ki zaobjema različne konzole, od PS2 prek X360 do PS3. Primerek te olajša za kakih 150 evrov. Na enakem nivoju je hudi MadCatzov uradni model za SF4, street fighter 4 fightstick tournament edition, ki pride okrog 130 evrov. Z njim igrajo številni profiji in ga precej hvalijo, pa tudi sam lahko potrdim, da je občutek res kul.

2. Kje kupiti?

Upanje, da boš v Sloveniji stopil v trgovino in iz nje prinesel hori ali madcatz, je jalovo. Če poznaš specializirano igrarsko trgovino v dogledni tujini, se lahko zapelješ tja, ampak levji delež naročil je spletnih. Tu imaš dosti možnosti. Najbolj znan je *Amazon.co.uk*, ki po novem določeno tehnično robo pošilja tudi v Slovenijo. Potem so tu številne druge internetne štacune, kot so angleški *Gameplay.co.uk*, *Game.co.uk* in *Zavvi.co.uk*, nemški *Amazon.de*, ameriški *NCSX. com*, azijski *Play-asia.com* ter, jasno, Ebay. Na njem je kup prodajalcev, ki nudijo grmade palic.

3. Sem čul, da se da palico modati.

Modanje pomeni predelavo. Najpogos - tejša operacija je menjava izvirne ročke oziroma gumbov za tako, ki ustreza potrebam japonskih nadrkancev, se pravi božjim potrebam. Ohišje odpreš, odvijačiš in odspajkaš prvotno ročko ter knofe, vstaviš nove od proizvajalca Sanwa ali Seimitsu, povežeš in prilotaš žice, zapreš ohišje, igraš. V teoriji, seveda. Določeni sticki v ta namen zahtevajo goro dela, drugi so čisto enostavni. Josip in Martin kot dobra poznavalca tega področja pravita, da so najboljši modeli za modanje vsi HRAPi in madcatz fightstick TE. To so izdelki, ki so vnaprej namenjeni prirejanju in edini, ki se lahko v vseh pogledih funkcionalnosti kosajo z doma narejenimi.

“Malo višja stopnja je padhack oziroma menjava vezja. Ploščo vzamemo iz joypada in ga damo v stick, s čimer palici omogočimo povezovanje z drugo konzolo, s katero je sicer nezdružljiva. V ta namen ne potrebujemo elektro faksa, samo kmečko pamet in opremo – švoh spajkalnik, cin, žico in klešče za njih goljenje, kombinirke, pumpico za sesanje staljene mase in multimeter za odkrivanje povezav na vezju. Pa seveda veliko nasvetov in tutorialov s forumov *Pretep. konzole-slovenija.com*, *Shoryuken.com* (Tech Talk) in *Slagcoin.com*.” Vdelaš lahko tudi dve tiskani vezji, kar da možnost priklopa kontrolerja na več konzol, recimo X360 + PS2 in potem z dobrim vmesnikom še na PS3. Tako ima urejeno Joker stick.

4. Kaj pa fajterski joypadi?

Jih ni dosti. Kot rečeno, križec na padu za xbox 360 je obup. Dual shock 3 in sixaxis za PS3 oziroma dual shock 2 za PS2 sta spodobna (plošček od PS3 je problematičen le v tem, da sta gumba L2 in R2 analogna). Križec na verjetno najbolj razširjenem joypadu za PC, Logitechovem rumblepadu 2, je za srednji nivo udejstvovanja v redu. A vse to se ne približa normalno dobremu sticku. Boljši od omenjenih je MadCatzov SF4 fightpad za X360 ali PS3, pri katerem najbolj motijo poročila o slabi izdelavi, najboljši pa je joypad Seginega saturna. Križec na slednjem je izvrsten in postavitev šestih gumbov v dveh vrstah po tri je kot nalašč za pretepačine. Išči ga na Ebayu, po možnosti v modani varianti ali z vmesnikom.

Kaj pa tako imenovani pringles mod za joypad od X360, o katerem se šušlja, da ta plošček povzdigne v fajterska nebesa? Naj pove Josip. “To je ghetto postopek, da usrani smerni križec z X360 povzdignemo v le uscanega. Je zelo preprost, saj zahteva le škarje in kos tanke plastike (popularen je pokrov čipsa pringles – od tu ime), s katerega izrežemo krog. Tega postavimo med plastični križec in gumijasti element, s katerim križec pritiska na vezje. To zmanjša napačno zaznavanje smeri in pomaga pri vnosu diagonal. A tudi pringles modan pad ne seže do kolen poštenemu borilskemu ploščku, kot sta saturnov in playstationov.”

5. Omenjal si vmesnike. Povej več.

Vmesniki ali adapterji so način, kako stick priklopiti na konzolo, ki ji v izvirniku ni namenjen. Kot vemo, periferija za določen sistem ni združljiva s konkurenčnim. PS3 ima svojo, X360 svojo, wii spet svojo. Celo PS2 in PS3 nista kompatibilna, saj trojka uporablja USB-vrata, dvojka pa svojstven konektor. Potrebuješ torej vmesnik. Kitajci so jih naredili kup za kombinacije PS2 – gamecube (in s tem wii), xbox – PS2, PS2 – PC in tako dalje, a le redki delujejo, kot je treba. Ista zgodba je z rabo padov in stickov za PS2 na PS3. Adapterjev ni malo, a le trije ti ne zjebejo igranja, ker prevajanja dejanj ne opremijo z lagom. To so pelican, real ter inpin. Prva dva so nehali delati in jih za manjše premoženje prodajajo na Ebayu, medtem ko je inpin dostopen po normalni ceni (s poštnino nekje 30 evrov). Le pot do njega ni udobna. Registrirati se moraš na forumu *Shoryuken.com* in poslati prošnjo uporabniku Laugh, Američanu, ki prebiva v Južni Koreji. Nato mu s PayPalom nakažeš cekin in upaš, da boš robo dobil. Ljudje s Pretepa in jaz imamo z njim dobre izkušnje, saj smo vmesnike prejeli hitro in brez težav. Xbox 360 ne požre ničesar, kar nima uradne licence, kar pomeni, da potrebuješ bodisi namenski stick, bodisi padhack (glej točko 3). Sicer obstaja pretvornik XFPS 360 hekerskega podjetja XCM, a lagira. Enak problem ima njihov pretvornik cross battle, ki periferijo za X360 priklopi na PS3. Neugodno za pretepačine.

6. Kako pa je s temi očitno konzolastičnimi sticki na PCju?

Več načinov priklopa imaš. Iz modelov za X360 in PS3 visijo USB-kabli, tako da jih enostavno vključiš v računalnik, za ostale potrebuješ vmesnik. Čarobna kombinacija je stick za PS2, ki jih je naokoli vse polno, in kvaliteten adapter PS2 -> PS3, kot je inpin (glej točko 5). Tako imaš stick za PS2, PS3 in PC. Če adapter ni dober, bo prihajalo do zamika, kar ni kul, zato ne kupuj v tri dni. Raje se prej posvetuj. Sticki za xbox 360 so direktno združljivi z različnimi verzijami Oken, medtem ko imajo modeli za PS3 včasih težave. HRAP naj bi deloval brez kolobocij, veličastni SF4 fightstick tournament edition za playstation 3 pa ne. Google in forumi, med njimi mn3njalnik, so tvoji prijatelji. Ovira zna biti tudi hitrost USB-porta, ki jo Okna pogosto omejijo na 125 MHz, kar je premalo. Za več o tem beri opis SF4 za PC.



Takih apn stickov je dosti. Za kak drobiž bi šlo, ampak raje našparaj za orenk palico, s katero boš orenk igral. Drugače je itak brez zveze.

križec s palcem. Tako kot udrihati po gumbih, ne zgolj metroseksualno jih bezati. Že to je za nekatere dovoljšen razlog, da si ubodejo stick.

Del odgovora pa je natančnost. Palice resda niso namenjene samo pretepalkam, saj so priporočljiv igrator za mnoge naslove, ki temeljijo na zaznavanju osmih smeri. Mednje sodijo zlasti shoot'em-upi, in to ne le stari, saj je palica enako uporabna v Space Invaderjih in Ikarugi kot v novem Thunder Force 6. A najbolj pridejo do izraza v kompleksnih fajterščinah azijskega porekla, ki so praviloma doma ravno na avtomatih. Torej v Street Fighterju, Tekkenu in druščini. Slednje temeljijo na številnih zapletenih potezah, ki jih je treba izvajati v ozkih časovnih oknih. Recimo dol - dol/naprej - naprej + gumb za fireball ali 360-stopinjska rotacija za medvedji prijem, vse to zelo hitro. V teoriji je poteze mogoče narediti z digitalnim križcem ali s tipkovnico, saj so prsti pri tapkanju smeri enako hitri kot dlan. Nekateri ljudje uporabljajo celo analogno gobico. Toda za nezmotljiv občutek, kdaj si vnesel smer, križec ni najprimernejši, posebej pa ima težave pri zanesljivi, pravočasni izvedbi krožnih gibov. Dvakratno obračanje za poln krog je s stickom enostavno, s ploščkom pa smrtonosno zajebano. Celo v primeru, da imaš pad z res dobrim križcem, kot ga je imel Segin saturn, čemur se skuša približati MadCatzov fightpad. Kaj šele, če je križec zanič, tako kot pri padu za xbox 360. Običajno je največji problem zaznavanje diagonal, kar onemogoča konsistentno izvajanje potez v trenutku, ko je to potrebno.

Isto velja za pecejevo tipkovnico. Tipke so sicer primerljive z gumbi na sticku, sploh če si lastiš vrhunski gaming model, in izmenično pritiskanje levo-desno ali gor-dol je lažje s tipkovnico kot s padom ali celo kot s palico. Po drugi strani pa so krožni ukazi, od četrtkrogov za fireballe do polnih za zangiefovske grabe, ki so na sticku enostavni, s klamfalom izdatno težavni.
Seveda bo nepoznavalec pretepačin ob vsem tem dvomljivo dvignil obrvi, češ, kaj se greste, saj je vse skupaj samo brezzvezno mlatenje. Narobe. Vrhunske mlativščine so dodelani arkadnomiselni špili, kjer je treba biti istočasno prstnično spreten in uporabljati sive celice za predvidevanje nasprotnikovih dejanj, obvladanje prostora, blefiranje in podobno. Če te borilne igre zanimajo, jih podrobno spoznaš v članku 'Pretepačini v čast' v Jokerju 187, id 5552.



● MadCatzov fightpad je narejen po zgledu ploščka Segine konzole saturn, na kateri je teklo obilo dvorazsežnih pretepačin. Če se ne moreš navaditi na stick ali ti sede pol nižja cena, tak pad ni slaba izbira, saj boš z njim načeloma dosegal boljše rezultate kot z uravnilovškim. Ni pa tudi najboljša.

Vršički

Stick torej nudi najbolj kompleten in natančen nadzor za virtualno preštevanje reber, kar zaradi njegovega avtomatnega porekla in taistega rodovnika rižojedih pretepačin ni nič čudnega. Enakega mnenja je Josip Gudič aka Kekken, nestor slovenske tepežkarske scene. *“Palica omogoča dostop do vsakega od šestih gumbov neodvisno od pritiskanja ostalih, kar na padu takoj odpade.”* Pritegne mu družabnik Martin Mikolič aka 1muvwnder: *“Dobri gumbi na sticku so veliki in super odzivni, kar omogoča zaporedno pritiskanje in dodatne tehnike, kot je aktivacija istega gumba večkrat zaporedoma z različnimi prsti za skoraj autofire hitrost (multitapping), piano drumming in podobno.”* Precejšnja ovira za kakovostno izvedbo potez je to, da ima tipičen sodoben konzolaški joypad na desni strani le dva gumba v vrsti, medtem ko je treba tretjega, ki je zgoraj, pritiskati s kazalcem. To je zlasti nerodno v Street Fighterju 4, ki za udarce tako kot dvojka uporablja šest gumbov, povrhu pa hoče, da za močnejše inačice potez skupaj drezneš dva ali tri knofe. Pri tem gre za surovo ergonomijo, kajti s palcem pokriti dva knofa ni najbolj praktično, medtem ko to na sticku narediš brez kanca težav. Zaradi privzetih ploščkov številne domače konverzije tako poznajo možnost 'button bindinga', kjer pritisk na en gumb (ponavadi L2 in R2 oziroma LT in RT) simulira hkratni prijem dveh ali treh. Opcija do neke mere olajša domače igranje, je pa to na mnogih turnirjih prepovedano.
Josip prispeva še en uvid: *“Nadzor s stickom je del izročila pretepačin. Danes bi lahko recimo Logitech prišel do kakega čudnega igratorja, s katerim bi pritiskali smeri in gumbe še bolj udobno in učinkovito kot na sticku. Tu je težko kaj dokazovati, ker so človeške roke res kompleksen mehanizem. Toda osnovno vprašanje je, zakaj bi kdo sploh hotel igrati fajtalico za več kot pet minut? Kaj jo dela zanimivo? Postati boljši. Koliko lahko to traja? Od par dni do več let. Kaj to zahteva? Sposobnost igranja kjerkoli proti komurkoli. Za kar je obvezna združljivost oziroma enotnost kontrolerjev. Pretepačine ne bi bile nikoli to, kar so, če njihov duh ne bi spodbujal srečevanja in izzivanja novih tekmecev. To pa želi osvoboditev od domačega joypada, ki ne dela na drugih konzolah in avtomatih.”*
Danes, ko skoraj vse pretepačine omogočajo spletno mlatenje, je to na videz metuzalemska izjava. A vedeti je treba, da nalinijsko igranje prinaša zamik (lag), ta pa zna pretepaško akcijo v številnih naslovih dodobra spremeniti. Ponekod je vpliv manjši, drugod večji, a sistemi teh iger so vkup dani tako natančno, da ne trpijo vmešavanja. Tako kot imajo zapriseženi strelljači raje LAN-partyje od internetnih klanj, resni igralci pretepačin dajo stick v bisago in gredo vadit h kolegu ali se udeležit turnirja. Ni laga in še bolje se imaš.



● Takle setup je zelo podoben pravemu avtomatu. Pot do njega? Enostavna: imej dosti cekina ter placa in steraj babo v Nigerijo. Drugače pozabi.





● Tekken 6 bo jeseni izšel tudi v paketu z brezžično Horijevo palico za 150 dolarjev. Upam, da bodo gumbi primerni ceni.

Nebesa

Utopično je kajpak pričakovati, da arkadno palico kupil vsakdo, za kar sta zlasti dva razloga. Prvič, Slovenija je tako zaplankana, da je pri nas v trgovini nemogoče najti kvalitetno tovrstno napravo renomiranega proizvajalca. Sleherno tovrstnico je treba naročiti iz tujine ali se tja zapeljati, kar je povezano s stroški, skrbmi in komplikacijami. In drugič, večina igralcev v pretepalkah ne bo dosegla nivoja, kjer bo stick izkoristila. Čeprav Street Fighter in kompanija nudijo fantastične globine, levji delež strank nima ne časa, ne volje, da bi se v zvrst zares potopil. To je tako kot z avtomobilskimi simulacijami – kdor bi rad v njih dosegel mojstrstvo in se približal občutku sedenja v jeklenem konjiču, bo nabavil (dober) volan, ostali bodo uporabljali joypad ali tipke. Prvih bo manjšina, drugih večina. Vendar to ne spremeni dejstva, da je arcade stick edini pravi igralni pripomoček, če bi se rad orenk vrgel v kako tepežkarico. Ali če bi jo rad igral na najbolj vzdušen in udoben način, dasiravno ne nameravaš biti svetovni prvak.

PALICA PO MERI

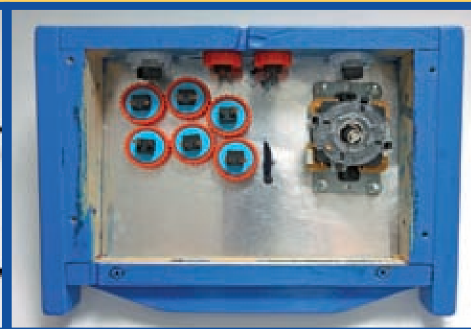
Josip in Martin pravita, da je *"ključni del arkadne palice motivacija, da postanemo boljši, in možnost igranja kjerkoli s komerkoli. S strojnega stališča stick ni nič drugega kot v ohišje dan skupek visoko ergonomskih stikal, ki so z žicami povezana s ploščico s tiskanim vezjem, kar so možgani joypada ali sticka."* Ker je arcade stick tako nezapletena naprava, se je razvila cela podtalna scena, ki jih prireja, še raje pa izdeluje svoje. Palica po meri ali custom stick tako pomeni igrator te sorte, ki ga domač mojster naredi v garaži. Pri tem naročilu si lahko na veliko izmišljuješ, kaj hočeš imeti. Najpomembnejša elementa sta kakovost ročice in gumbov ter dovolj veliko ohišje, da imaš kam postaviti roke. Nekateri si omislijo tudi možnost povezave z različnimi konzolami in na lastno pest določijo razpostavitev gumbov ter ročice. Pri tem obstajata dva standarda: ameriški s šestimi gumbi v povsem vzporedni razvrstitvi treh navpičnih parov in japonski, ki se bolj prilega konicam prstov pri iztegnjeni dlani. Važna je razdalja ročice od gumbov, za katero je dobro, da je malo večja, sicer trpi ergonomija. Garažni sensei ti naredi tudi ohišje, ki je lahko iz raznih materialov, od kovine prek plastike do lesa, na gornjo stran ti položi pleksi steklo in podenj zalepi kako perverzno sliko. Mojster je lahko tvoja malenkost (glej Shoryuken / Tech Talk in Slagcoin.com) ali pa izdelavo prepustiš znalcu. Ilustracij je veliko na blogih, denimo *sinjul.wordpress.com*. V tujini je takih človekov kar nekaj (guglaj 'custom arcade stick'), medtem ko domače najdeš na forumu *pretep.konzole-slovenija.com*. Joker stick, ki ga vidiš ob tem članku, sta storila 1muvwndr in Kekken, :ava:, ki domujeta prav tam, Kekken pa tudi na mn3njalniku.

Ročka in gumbi, ki jih kupiš posebej, so različnih kakovosti, od slabih do odličnih. Josip: *"Najboljša proizvajalca sta japonska Sanwa in Seimitsu. Komplet ročice in desetih gumbov stane med 40 in 50 evri, pri čemer je razlika v ceni med najboljšimi in slabimi komponentami minimalna, razlika v igranju pa gromozanska. Groba delitev dveh firm je, da je sanwa JLF najbolj vsestranska ročka za pretepačine, Seimitsujeva LS-32 pa ultimativni stick za vesoljščine, ki se je skoraj postavil ob bok Sanwi, ko so ga začeli vgrajevati v avtomate Capcomovih 2D pretepačin, čeprav so avtomati za SF4 spet full-sanwa. Pri gumbih veljajo sanwa za najboljše, a seimitsu je zelo blizu in ponuja veliko variacij, kot so prozornjaki."* Ročica in gumbi so najlaže in najhitreje dobavljivi z *Gremlinsolutions.co.uk*.

Cena custom sticka? Primerljiva z vrhunskimi tovarniškimi, se pravi med 100 in 150 evri, s tem, da je lahko tvoja palica združljiva z več sistemi, vsebuje top komponente, ima tvoj art, izbrane barve (gumbi in bunka so lahko beli, rdeči, rumeni, črni, prozorni …) in je pripravljena na posege, ko pridejo nove konzole. Taka naprava bo ob s primerno dozo vzdrževanja trajala desetletje ali več. Priporočam.









LET THERE BE SIMS
Naj bodo veličastni novi kraji,
množtvo svežih osebnostnih potez
in neskončno možnosti zate, stvarnika.
TheSims3.com
The Sims 3
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
Available on the iPhone
App Store
EA

Igranje na Facebooku



Šerlok se sprašuje, zakaj mu kolegi in čisti neznanci po Facebooku neprestano pošiljajo vabila, naj se pridruži virtualni mafiji ali postane razuzdani grupi njihovega spletnega benda. In čemu ljudje, ki prej niti od daleč niso povohali nobene igre, zdaj z rdečimi očmi manično klikajo po popreproščenih internetnih špilčkih.

Ker je zloglasna recesija po žepih vsaj do neke mere usekala tudi industrijo videoiger, so začela vsakovrstna podjetja zmerom bolj špegati na medmrežje. Tam se namreč bohoti nov igrarski bum z imenom social games ali, po domače, družabne spletne igre. Na tem področju prednjači spletna skupnost Facebook, ki ima družabnost na vse možne načine vključeno že v sam koncept delovanja, za njim pa zaenkrat capljata MySpace in tovrstno udejstvovanje na Applovem iphonu. Po velikem prodajnem uspehu wiija je tudi najbolj počasnim tržnikom verjetno kapnilo, da obstaja množica finančno solidno stoječih osebkov, ki niso pripravljeni ure in ure sami drkati knofov za konzolo ali računalnikom, temveč iščejo lahkotne igre, v katerih lahko sem ter tja uživajo skupaj s kolegi in družino. Če so zastonj, toliko bolje.

Tu vskoči Facebook, na katerega je priklopljenih milijone povezanih uporabnikov. "Gre za človeka in njegove odnose v resničnem življenju, kar je na koncu bolj pomembno od tega, kaj se zgodi med teboj in zaslonom ... Zato igraš. Ker igraš skupaj z drugimi, ne zato, da boš premagal pošast na deseti stopnji," poanto razloži Kristian Segerstrale, soustanovitelj Playfisha, enega najbolj uspešnih izdajateljev družabnih spletnih iger. Tip ve, o čem govori, saj imajo njihove Facebookove miselne igre Geo Challenge, Who Has the Biggest Brain in Word Challenge mesečno od tri do štiri milijone aktivnih igralcev, s tamagočijevskim pedenanjem virtualnih ljubljenčkev v Pet Society pa so zahakljali več kot deset milijonov tistih premalo odgovornih, da bi si upali nabaviti pravega cucka ali papagaja. Ker je področja spletnih družabnih iger v strmem vzponu, so lonček primaknili tudi veliki klasični založniki, saj Electronic Arts z ustanovitvijo oddelka EA Blueprint recimo že pripravlja napad na Facebookovo igralsko občestvo.

Razsuj šefa, kolega ali mrzlo sestrično

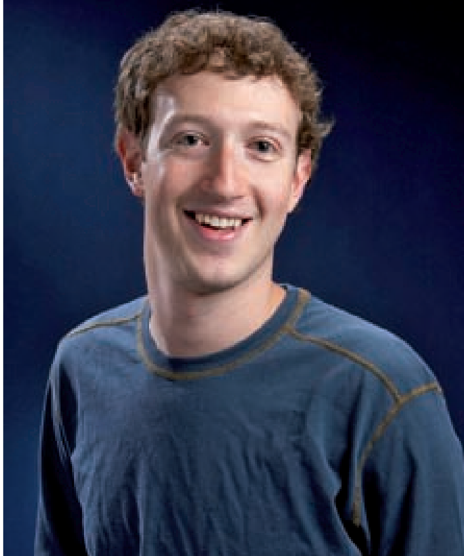
Zakaj bi šefi velikih firm zabavne industrije vlagali cekin v internetne igre, ki so za uporabnike večinoma zastonj? Ključna besedna zveza je bržda virusno oglaševanje (viral marketing). Če je špil za splošne množice kolikor toliko zabaven – in ponavadi poskrbijo, da je –, bodo igralci vanj sami vabili prijatelje, sestrične, sošoljad in luštne sodelavke. Ni lepšega kot zoprnemu šefu v kvizu dokazati, da imaš o vsem več pojma kot on, nadutega piflarskega sošolca razsuti v besedni igri ali s kolegi ustanoviti mafijsko združbo in skupaj ugrabljati joškate pop zvezdnice. In ko je v ta ali oni Facebookov špil ujeta vsa tvoja bližnja in širša družba, se začne prefrigan napad na denarnico, saj se da z mikrotransakcijami (glej Joker 171, Denar kot riževa zrna, ali id na stranki 4256) za nekaj drobiža vedno kupiti dodatno dozo energije, nevarno krepelce ali fensi čeveljce za svoj lik. Milijoni zagretih uporabnikov x bakšiš = profit. Od večine, ki nikoli ne izpljune niti stotina, pa zaslužijo z obstreljevanjem z oglasi, seveda na ne preveč vsiljiv način.

Poleg tega so se prebrisanci spomnili še enega načina izvabljanja denarja. Ob večini omenjenih iger je na voljo kupček ponudb za razne plačljive programe tipa 'Naspidirajte svoj PC v dveh minutah!' in prijavo na razne spletne servise ('Iščeš na spletu zabavo ali še kaj več?!') ali igralnice ('Ob prvem vplačilu 1000 evrov zastonj!'). Tu je treba uporabiti kreditno kartico in odšteti najmanj nekaj evrov, v zameno pa v igri dobiš vrednosti ponudbe ustrezno veliko število posebnih točk, ki jih lahko menjaš za denar ali opremo. Se-

veda gre večinoma za nič- ali malovredne izdelke ter usluge, ki verjetno ciljajo na to, da igralec sam sebi upraviči, da je za svoj denar poleg točk za igro dobil še nekaj uporabnega.
Da se na Facebookovih igričarskih straneh obrača konkreten denar, je pokazala kolobocija okoli spletne besedne igre Scrabulous, ki sta jo po popularnem namiznem sestavljanju križank Scrabble prekopirala Indijca Rajat in Jayant Agarwalla. Igra je takoj po splavitvi 2007 postala najbolj priljubljena na Facebooku, zato so se pri Hasbru, ki prodaja namizni izvirnik, začeli mrščiti. Sprožili so tožbo zaradi imenske podobnosti, ki se je (kdo bi vedel, kaj se je dogajalo v ozadju) končala tako, da sta Indijca Scrabulous za nekaj časa umaknila in ga nato pod imenom Lexulous januarja letos vrgla nazaj na splet. Do konca marca je imela igra zopet skoraj 600.000 novih uporabnikov. Hasbro se je za kako višjo odškodnino obrisal pod nosom, so pa na ta način dobili vsaj nekaj zastonjske reklame.

GENEZA FACEBOOKA

Ironično je, da je trenutno največji spletni družabni peskovnik Facebook delo osamljenega fukotožnega študenta Harvarda Marka Zuckerberga. Ta je hotel leta 2003 na skrivaj ljubljeno deklico pozabiti tako, da se je zamotil z ustvarjanjem spletne strani, ki se je sprva imenovala Facemash. Stvari se je lotil tako, da je vdrl v Harvardov računalniški sistem in pokradel slike študentarije, na Facemashu pa omogočil primerjanje dveh slik in ocenjevanje, katera oseba je bolj seksi. Seveda so za to na univerzi izvedeli, od jeze zaprhali z nozdrvmi in Zuckerberga obtožili kraje, kopiranja ter podobnih nečednosti. Falot je imel srečo, da ga niso z brco v rit vrgli na cesto, in na koncu so obtožbe celo opustili, iz Facemasha pa se je začel razvijati Facebook. Osnovna ideja je bila narediti spletno verzijo harvardskega yearbooka, vsakoletne tiskane zbirke slik in podatkov študentov te ugledne univerze. Stvar se je od tam razširila najprej na večino ameriških univerz, potem na srednje šole in nekatera podjetja, dokler se ni Facebook septembra 2006 odprl za vsakogar, ki je star nad tlinajst let in ima veljavno elektronsko pošto. Tako je nastal današnji spletni monstrum z več kot 200 milijoni aktivnih uporabnikov.



Facebookov igralni arzenal

Ko je postalo jasno, da imajo facebookovske igre potencial, so se začele množiti kot mutirane gobe v bližini Černobila. Kljub omejenosti s povprečno hitrostjo spleta ali, v mnogih primerih, z zmogljivostmi Flasha je poskrbljeno, da bo kak nalezljiv špilčič zase našel vsak, ki bi rad za nekaj minut sprostil bučo. Čeprav vse opisane igre delujejo znotraj Facebooka, delujejo vsaka zase. Tako na primer keša, zasluženega pri pokru, vsaj zaenkrat ni mogoče uporabiti za nakup novih ultra jebačkih bobnov v Rock Legends ali bazuke v Mafia Wars.



Z risanim junačkom rahlo retardiranega frisa bodo v YoVille najbolj uživali tisti, ki čutijo divjo potrebo po oblikovanju in opremljanju stanovanja.

Besedne zvijače

Za spretne z besedami in vešče angleščine je na voljo kup iger, pri katerih je treba iz naključnih črk sestavljati čim daljše besede ali kako drugače uporabiti svoj bogati besednjak. Začnite s preverjenima Word Challenge in Lexulous, če to ne bo potešilo želje po verbalnem dokazovanju, pa se lahko lotite Scramble, PathWords in Word Twist. Nasvet: največ točk boste dobili za jezik lomeče besede, kakršna je 'antidisestablishmentarianism'.

Izpostavljenka: Word Challenge

Simpatično udejanjenje preprostega koncepta besedne igre. V osnovnem načinu računalnik navrže šest črk, iz katerih je treba sestaviti čim več besed, dolgih vsaj tri črke. Do sedaj smo igrali v angleščini, a so že omogočene beta verzije drugih jezikov, od nemščine in španščine do turščine in danščine. Slovenščine ni.



Z izmišljenimi besedami, kot je rhytoe, v Word Challenge ne boste presegli niti besednega zaklada tumpastega fuzbalerja iz tretje lige.

Za daljše besede pokasiraš več točk, prav tako se izplača vztrajnost pri delanju besed iz posameznega sklopa črk. Če ti uspe skombinirati eno ali več šestčrkovnih besed, se udeležiš dodatnega kroga, v katerem moraš sestaviti ime enega od prijateljev. Glede na točke ob izteku časa, ki ga lahko podaljšuješ z besedami iz štirih ali več črk, te igra na koncu uvrsti na lestvico prijateljev in ti podeli besednjaku primeren čin. Tisti bolj slabi dobijo naziv navijačice ali kuharja, leksikološki mojstri pa se okitijo s titulo sodnika ali anagramskega kiborga. Za PRO verzijo, ki odklene nekaj dodatnih iger in njih različic, odštevaš hinavskih 9,99 dolarja.

Vojne za vsakogar

Ene najbolj priljubljenih spletnih družabnih iger so tiste, ki travniansko kopičenje cekinov in nadgrajevanje ter simovsko pumpanje lika povežejo s sodelovanjem s prijatelji. Skupno lahko izsiljujete in ropate v Mafia Wars, nažigate po kitari ali bobnu v Rock Legends, srkate sladko kri v Vampires ali si spimpate dirkalni avto v Speed Racing. Asinhrono lahko klikate večkrat dnevno ali enkrat na mesec. Ko na pijači v živo začnete razpravljati, kako priti do boljšega orožja, je čas za vsaj tedenski oddih.

Izpostavljenka: Mafia Wars

Mafijske vojne so najpopularnejše v vrsti klonov tekstovnih iger brez trohice grafike ali animacij. V mafijskem svetu se znajdeš kot nepomemben donov vojaček z nekaj dolarji, s katerimi lahko nabaviš orožje, zaščito ali nepremičnine, ki prinašajo denar. Glede na količino energije, ki se s pretekanjem minut počasi zbira do trenutnega maksimuma, lahko za šefa opravljaš nečedne posle, s katerimi služiš denar in izkušnje. Slednje te pripeljejo do višje stopnje, s katero spet pridobiš več energije in vztrajnosti. Ta je namenjena dvobojem med igralci, ki z novačenjem prijate-



Šefi v Mafia Wars niso kak posebej težek zalogaj, saj je po eden od njih za odstrel le na prvih štirih najlažjih stopnjah. Ostali mafijozoti so menda odšli na počitnice.

ljev večajo svoje tolpe in jih ravno tako do zob oborožujejo. Najbolj izkušenim članom je moč določiti posebna mesta v svoji mafijski združbi, na primer vlomilca v sefe, med seboj pa si izmenjujete tudi vse mogoče predmete, ki v zaključenih zbirkah povečajo kako od mafijčevih lastnosti. Kljub navidezni preprostosti gre za kompleksno igro, ki odlično izkorišča spletno družabnost in jo avtorji stalno dopolnjujejo z novimi priboljški. Trenutno je aktualno mafijarjenje po Kubi. Za redke in dragocene predmete boste potrebovali točke, ki se bodisi zelo počasi nabirajo skozi igranje, bodisi jih kupuješ v več paketih, od 21 točk za 5 $ do 700 točk za 150 zelencev.

Napenjanje sivih celic

Če hočete vsem nakazati, kdo je najbolj pameten, lahko gmajno izzovete v risankastem testu inteligenčnega količnika Who Has the Biggest Brain?, izkažete poznavanje obskurnih zastav in mest v Geo Challenge ali se pomerite v kvizoidnih igrah, kot sta Smarty Pants in Know-It-All Trivia. Poleg tega je na Facebooku kup kvizov z vsemi mogočimi tematikami, ki so jih naredili uporabniki. Ponavadi jih prepoznate po ubožni slovnici in bedastih vprašanjih. Raje izdelajte svojega.



Upam, da noben bralec Jokerja nima težav pri reševanju zgornje zagonetke.

Izpostavljenka: Who Has The Biggest Brain?

Še ena simpatično izrisana Playfisheva igra, v kateri skozi mini špile preizkušamo zmožnosti možgančkov v logiki, matematiki, vizualizaciji in spominu. Poleg tega, da te zasvoji hitreje kot krekkokejn, je ... Biggest Brain? ena prvih Facebookovih iger, ki jo je mogoče kjerkoli igrati na iphonu ali ipodu. Cena tega razvrata? Dolarski petak.

Vsega po malem

Na mlajše in velikokrat žensko občestvo ciljajo igre, kot sta Pet Society, v kateri je treba crkljati in oblačiti virtualnega ljubljenčka, in (Lil) Green Patch, kjer se vse vrti okoli rožic, vrtnarjenja ter ekologije. Dečki in desci se bodo raje lotili preprostih arkadnih športščin, kakršna je Minigolf Party, kvartopirce bo pritegnil Facebookov Texas Hold'em Poker, spet drugi bodo najraje v nedogled sestavljali po tri enake elemente v Bejeweled Blitz. S petstotimi ne ravno vrhunskimi igrami pa za vse okuse skrbi MindJolt.



Pri igranju pokra se naučite vsaj osnovnih izrazov, da ne boste potem s kento v roki vzklikali neumnosti, kot je full in, full in!

Izpostavljenka: Texas Hold'em Poker

Najbolj priljubljena igra s kartami na Facebooku po videzu in hitrosti sicer ne dohiteva niti najbolj šepavih spletnih igralnic. Toda igranje je brezplačno, virtualne žetončke za razširjeno verzijo pokra z dvema kartama v rokah in petimi na mizi pa ti večkrat navržejo kar sami. Kljub pomanjkljivostim in spamerski naravnanosti je prednost tudi, da je moč z igranjem zaslužiti pravi denar. Ker so cene v igri oderuške (20 dolarjev za 100.000 žetonov ali stotak za 750.000 žetonov), se je na spletu pojavilo mnogo strani za prodajo in odkup po dosti nižjih cenah. In ker je zanimanje za žetone veliko, lahko dobri igralci odvečne prodajo za resničen denar, poker ovčke pa do njih pridejo mnogo ugodneje. Za milijon žetonov je treba na ta način odšteti le od 5 do 10 dolarjev, čeprav ustvarjalci zaradi črnega trga žetonov že začenjajo nergati.

Hrčkaj, kadar in kolikor češ

Ker na področju spletnih družabnih iger vre, so se njega guruji odločili malo posoliti pamet klasični špilavski industriji in ji dati nekaj napotkov, kako se stvari streže. Ter kakšne so poleg virusnega širjenja med uporabniki še prednosti spletnega igričarskega zastonjkarstva. Za ustvarjalce iger med velike prednosti socialnih omrežij sodita takojšen odziv igralcev in sprotno odpravljanje hroščev ter dostavljanje zaplat. Vendar pa redko omenjajo malo bolj tečno stran predvsem Facebookovih spletnih iger, saj te uporabniku stalno morijo, naj k igranju povabi še več kolegov, jih obvešča o vsakem novem dosežku in sploh izkoristi vsako priložnost za smetenje po njihovih profilih. V tem prednjači Texas Hold'em Poker, ki vsako tako malo gesto nagradi z drobižkom. Bi rad več denarja? Obvesti vse prijatelje! Sodeluješ v tedenskem zastonjskem tekmovanju? Obvesti vse prijatelje! Si za nekaj navideznih fičnikov kupil navidezno pivo? Obvesti vse prijatelje! Se med igranjem čohaš po jajcih? Obvesti vse prijatelje! Tako se zgodi, da novodošlega



Brezčokoladno polnjenje virtualnega albuma Živalskega carstva na Facebooku. Zbirateljski hobi in shujševalna kura obenem!

Facebookerja zasujejo z več deset takimi obvestili, še preden si uspe naložiti profilno slikico ali vpisati rojstni datum. Spamanje je sicer del viralnega oglaševanja, a v takih primerih to preseže vse meje. Zatorej se usmilite 'prijateljev' in 'prijateljic' (v najširšem Fejsbukičevem smislu) in jih ne zasuvajte vsak dan z nepomembnimi sporočili. Da ne bo dolgega nosu, ko vas bodo neusmiljeno izbrisali s seznama frendov.

Morda porečete: v čem je sploh hakeljc spletnih družbenih iger? Saj je vsemrežno večigralstvo na računalnikih in konzolah že dolgo nadvse priljubljeno, ustvarjalci MMORPGjev pa so itak že doktorirali iz cuzanja denarja na rovaš drobižnega plačevanja za razne predmete? V tem, da za razliko od okorelih igralcev večina uporabnikov Facebooka – beri: najširše množice – nima želje ali časa dolgo buljiti v ekran, zato so njim namenjene spletne igre asinhrone. To pomeni, da ti ni treba biti sočasno povezan s soigralci in da se vsak uporabnik priklopi kadarkoli in za toliko časa, kot mu dopušča urnik. Prav tako tekmec ali soigralec svoje opravi tedaj, ko ima čas on, recimo med pavzico za kofe. Poleg tega so tovrstni špilčki zastavljeni tako, da izkoristijo globoko zakoreninjeni človeški nagon za 'hrčkanje' – nabiranje in zbiranje. Če smo včasih požrli kilograme čokoladic Živalsko carstvo, ker smo si hoteli nagrabiti čim več sličic raznih beštij, lahko zdaj taiste sličice z znanci izmenjavamo in v album lepimo na Facebooku. Minus je, da virtualne čokoladne ploščice nimajo enakega okusa kot tiste iz trgovine.

Zastonjska zabava za vse

Poleg grafičnih in zvočnih omejitev pri mnogih Facebookovih in ostalih družabnih spletnih igrah obstaja še ena težava. Večinoma nimajo konca, kar pomeni, da veteranski uporabniki, ki prinašajo največ zaslužka, po nekaj mesecih nimajo več česa početi. Ko je lik nabildan in našemljen do konca, ko so premagani vsi strašni šefi ali nagrabljena vsa morilska orožja, manjka zaključek. A temu se hočejo dizajnerji izogniti, saj imajo ravno najbolj zagreti igralci največjo mrežo prijateljev. Za to obstaja zvita rešitev: ker gre za spletne zadevščine, lahko ob prvih pritožbah hitro ustvarijo nekaj težjih nalog, novih bleščečih nazivov ali redkih predmetov za zbiranje. Kot se je pokazalo pri Mafia Wars in Rock Legends, tak sistem sprotnega dodelovanja in nadgrajevanja kar deluje.



V Rock Legends se na podlagi statistik in opremljenosti članov svojega benda dvobojujete z zasedbami ostalih uporabnikov.

Tako se nove množice po piramidnem sistemu 'povabi pet prijateljev' zgrinjajo v Facebookove navidezne svetove, kjer pustolovci ustvarjajo vojske zombijev, deklice oblačijo luštne živalice, hazarderji kvartajo in pametnjakoviči rušijo rekorde v mnogih kvizih. Stvar se je prijela in če bodo velike firme začele vlagati v družabne spletne igre, bodo te mimogrede postale pomemben del igričarske scene. S tem bodo uporabniki dobili zastonjsko ali vsaj poceni zabavo, razvijalci pa bodo v svet pravih, visokoproračunskih iger potegnili marsikaterega navadneža, ki prej občutka ob totalni potopitvi v vzdušje dobrega špila sploh ni poznal. Po drugi strani pa bodo elementi spletnih družabnic, kot so poudarek na veseljačenju s kolegi, asinhronost in sprotno nadgrajevanje, bržda krepkeje zaznamovali klasične igre in jih še bolj odprli najširši javnosti. To se sicer zna izkazati za dvorezen meč, a o tem kdaj drugič. Mojega zlobnega virtualnega mafijca čaka še par naročenih umorov in ropov najbogatejših tajkunov, pa bo naziv velikega botra spet malo bliže. Klik, klik ...

Persona 4



Paystation 2 še brca in pred kratkim je dospel nov biser za njegovo zvezdniško zbirko japonskih frpjev. Razvil ga je Atlus, ki počasi dosega kulten status z dostavljanjem številnih azijskih igranj domišljijskih vlog, med drugim Nippon Ichijevega niza Disgaea ... in serije Persona. Ta v naših logih nikoli ni bila pretirano znana, saj je zaradi večjega poudarka na tamagočijastem druženju kot na bojevanju ugajala predvsem zapriseženim ljubiteljem tokijske (sub)kulture. Drugače sicer ne bo niti z njenim najnovejšim delom, ampak to, da levji delež Slovencev zanj ne bo maral, ne pomeni, da je slab. Nasprotno, po zelo solidni Personi 3 (J179, 80) so razvijalci serijo izpilili skorajda do popolnosti.
Veliko vlogo pri tem ima zgodba na izjemno visokem nivoju. V rižojedo predmestje k stricu in njegovi hčerki pride živet mestna srajca, brezimni heroj, nad katerim prevzameš nadzor. Že prvi dan bivanja postane jasno, da življenje na periferiji ne bo lagodno, saj se pripetita bizarna umora. Ko izgine seksi sošolka in se okoliška policija izkaže za nesposobno, pobič zadevo vzame v svoje roke. Pridruži se mu skupinica vrstnikov, nakar z užitkom spremljaš, kako si začnejo počasi zaupati, vezi med njimi se utrjujejo in priča si osupljivemu razvoju likov, ki temelji na obilici krajših dialogov. Sploh ko družabniki po kakih štirih urah počasnega, dramskega začetka ugotovijo, da so umori povezani z vzporednim svetom znotraj televizijskih ekranov. Tam se je vsak nesrečnik primoran soočiti s potlačenim temačnim delom svojega jaza in ga sprejeti kot del sebe. Morilec namreč deluje tako, da žrtve pahne v vzporedni svet, naša vesela druščina pa ima nekaj tednov časa, da ga najde, se spopade s črnim delom njegove osebnosti in žrtev prisili, da se sprijazni s svojo hudobno stranjo. Trpini se tako ne le ognejo smrti, ampak na svojo stran pridobijo utelešenje svojega ega, Persono, ki jo nato uporabljajo v boju s sencami, ki na druščino prežijo v vzporednem svetu.
Zgodba ima tolikanj večji pomen, ker je nadvse prepletena z igranjem. Po prvih petih urah ti postane jasno, da ne bo šlo za tradicionalen japonski frp, akoravno večinoma spremljaš dolge, na prvi pogled nepomembne dialoge. Hec je v tem, da se Persona 4 tako rada bavi z liki in njihovim vsakdanjim življenjem. Na srečo se na like zlahka navežeš, saj so dialogi polni humorja in življenjskosti. Tudi govorjeni so odlično in ko lik bruhne v smeh, je ta dejansko nalezljiv. Vse to je še kako pomembno, če veš, da druženje in pogovarjanje predstavljata tri četrtine igranja.
Dogajanje traja eno šolsko leto, v katerem je krovni cilj odkriti podleža, ki se skriva za umori. Igranje poteka nekako tako. Zjutraj se zbudiš in greš v šolo. Če sodeluješ pri pouku in pomagaš sošolcem, pridobiš na znanju in izražanju. Popoldne in zvečer imaš čas za popoldansko in večerno dejavnost, pri čemer lahko čas preživiš s prijateljem, odideš v mesto po nakupih, opravljaš študentsko delo, igraš košarko, loviš ribe ... Razen ribarjenja, ki ni omembe vredno, to niso mini igre, temveč dialogi. Možnosti je malo morje in vsako dejavnost spremljata lušten dialog ter nagrada v obliki osebnostne rasti. Druženje izboljšuje družbene vezi, medtem ko službe prinesejo denar, znanje ter pridnost. Vse to je pomembno za napredovanje. Z dovoljšnjo merico poguma bo na primer poglabljanje družbenih vezi lažje, saj boš lahko v dialogu izbral bolj direkten odgovor, z določeno mero pridnosti boš lahko dobil boljšo službo, z veliko učenja boš dobro pisal izpite, s čimer si boš zagotovil spoštovanje v očeh vrstnikov ...
Obisk kateregakoli dela mesteca je neboleč, za kar se gre zahvaliti takojšnjemu potovanju s pritiskom na gumb. Izjema je izlet v vzporedni svet, ki porabi ves dan, saj po njem potrebuješ počitek. Z druščino se lahko vanj odpraviš kadarkoli, nakar tam nabiraš izkušnje in se trudiš rešiti najno-



Liki so vse prej kot enobarvni. Kandži sicer fura pravomoškost, a je v bistvu prikrit toplovodar.


Dogajanje v boju lahko pohitriš, nakar vsa druščina uporablja le osnovni napad. Nepriporočljivo zavoljo težavnosti.



Podoba je mestoma čudovita. Sploh je hvalevreden minimalističen, stiliziran dizajn tako menijev kot okolij in likov.



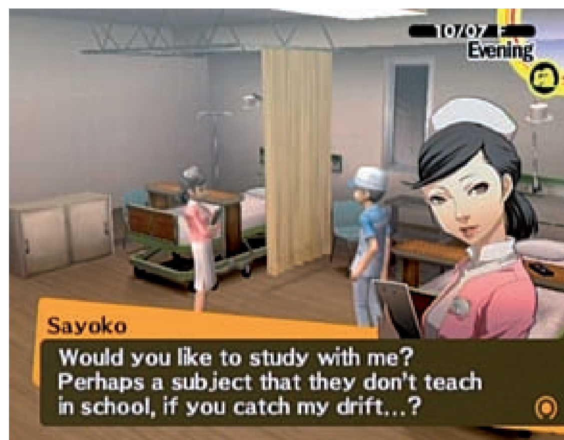
Cvetk je polno in v kombinaciji z odličnim angleškim prevodom ter izvrstnim govorom botrujejo izbruhom krohota.

vejšo žrtev. Kdaj in kako boš vstopil v TV-zaslon, odločaš sam, z reševanjem pa se običajno ne mudi pretirano. Ura se izteče po daljšem deževnem obdobju, ko se mestece ovije v meglo, tako da je modro sp-remljati vremensko napoved. Za nameček lahko večnadstropne temnice zapustiš kadarkoli in naslednjič nadaljuješ, od koder si končal. Kot vodič ti služi hecna medvedkasta pojava, ki sliši na ime Teddy in dostikrat poskrbi za kako poševnookarsko humoristično cvetko. Teh je precej, ob nekaterih se do solz nasmeješ, pri drugih pa znaš kar neverno poškiliti. Ah, te Japanci. Boljše droge imajo od nas.

Raziskovanje sveta znotraj televizorjev je dokaj običajno plazenje po naključno ustvarjenih temnicah, le da so te proizvod domišljije ujetih in so temu primerno odbite. Tako se pojamo po baru za striptiz in po moški savni, polni pare. Boji tu niso naključni. Med raziskovanjem so sovragi predstavljeni kot vijoličast zdriz, ki se plazi okoli, nakar se jim skušaš prikrasti za hrbet in jih usekati, kar ti da prednost v boju. Če zgrešiš in beštija zadene tebe, so najprej na vrsti nasprotniki. Boji so potezni, največji napredek glede na Persono 3 pa je dejstvo, da poveljuješ vsej druščini, ne le heroju. Na izbiro je klasičen nabor ukazov: napad, obramba, posebni udarci, ki trošijo mano, in raba žavb ter bomb.



Pri sovragih imaš redkokdaj občutek že videnega, saj so vsi nekaj posebnega. Le proti koncu prihaja do reciklaže.



Velik del špila predstavlja pogovarjanje. Persona je prav toliko frpjka kot simulacija zmenkarij in vsakdanjika.



S preživljanjem časa s prijatelji izboljšuješ družbene vezi. Te so pomembne v boju in pri ustvarjanju Person.



Raziskovanje večnadstropnih temnic sicer vsebuje nekaj tlačanjenja, vendar je to večidel neboleče.

Malodane vsak sovrag ima določene odpornosti in šibkosti, ki si jih Teddy priročno zapomni in si jih lahko, ko jih odkriješ, po mili volji ogleduješ. Sistem (ne)odpornosti deluje na osnovi sedmih elementov, tako da moraš vedno paziti, da druščina razpolaga z napadi vseh elementov. Boji znajo biti namreč že na osnovni težavnosti zaguljeni in če se zapleteš v spopad s petimi sovragi, katerih šibkost je ledena magija, le-te pa nimaš, ti bo trda predla. Pri tem moraš vzeti v zakup, da lahko Persone menjava samo junak, ostali člani druščine pa imajo zgolj po eno.

No, ko se sistemu privadiš, deluje zelo gladko in uživantsko. Vsakič, ko sovraga usekaš tam, kjer ga najbolj boli, ga vrže na hrbet, ti pa dobiš dodatno potezo. Če ti v eni potezi uspe na tla spraviti vse capine, se nanje lahko zgrne vsa druščina in spopada je hitro konec. V bitki uporabljanim Personam rastejo nivoji, s čimer se jim višajo statistike in pridobivajo nove sposobnosti. Premagane sence za seboj pustijo denar in materiale, ki jih pri lokalnem trgovcu zamenjaš za orožje ter oklepe. Po boju vsake toliko nastopi mini igra s kartami, iz katere lahko odneseš kako novo Persono. Je popolnoma nemoteča, precej zabavna in zahteva ostro oko ter dobršno mero koncentracije in refleksov.

Število Person, ki jih lahko nosimo naenkrat, je odvisno od nivoja, je pa postopek njih shranjevanja v banko enostaven. To storimo v Žametni sobi, meddimenzionalnem prostoru, kjer se igramo tudi s spajanjem svojih čarobnih bitij. Združimo lahko po dve ali tri Persone naenkrat, iz česar dobimo novo, najpogosteje močnejšo. Tu pridejo v poštev družbene vezi iz čvekalnega dela igre. Vsaka nastala Persona namreč pripada določeni arkani (navezovanje na sistem arkan iz kart za tarot) in stvarjenje Person iz arkane, katere družbena vez je dovolj razvita, botruje veliko močnejši stvaritvi. Sistem je kompleksen, zato je na mestu primer. Vez vsake osebe, s katero se lahko družimo, pripada določeni arkani. Če veliko hodimo na treninge košarke, kjer se družimo z neko osebo, bo vez s to osebo rasla in posledično bodo ustvarjene Persone te arkane (v konkretnem primeru gre za Persone iz arkane moči) dosti močnejše. Vpliv vezi pa se tu ne konča. Če pogosto hodimo na instantne rezance in zmenke s člani druščine, bodo ti postali bolj učinkoviti v bitkah. Le z druženjem namreč dobijo nove sposobnosti, kot je oživljanje padlih kameradov, pomaganje pri napadu in podobno.

Omeniti velja tudi splošno odličnost predstavitvene plati, saj podoba kljub temu, da špil teče na devet let stari konzoli, ni od muh. Videz je visoko stiliziran, zlasti je kul zrnat filter, ki prekriva zaslon med raziskovanjem vzporedne dimenzije in daje občutek, kot da res gledaš druščino znotraj televizijskega zaslona. Takih bonbončkov je veliko in pridodajo k vzdušju. Razvajene bo sicer motil manko podpore širokim zaslonom, kar pa je manjša zamera. Tudi glasbena podlaga, ki vsebuje veliko japonskega pop roka, je navdušujoča in velikokrat spomni na odlični The World Ends With You (J178, 91) z DSa. Krivooki ambient je pristen in v življenje v namišljenem svetu se je lahko vživeti. K temu poleg talentiranih glasov pripomorejo risankaste vmesne sekvence, ki izgledajo, kot bi bile vzete iz kakega kul animeja.

Kot pribito drži, da Persona 4 ni za vsakogar. Marsikoga bo recimo odvrnilo že dejstvo, da je (velikokrat trivialnih) dialogov več od bojevanja in raziskovanja. Dober test za to je večurno uvajanje, v katerem se razen pogovorov ne zgodi nič. Kdor pa bo sposoben ceniti prvovrstno vzdušje in globino zgodbe, igralnega sistema ter parjenja Person, bo našel okrog šestdeset ur čistega užitka. Na svoj račun bodo prišli zlasti ljubitelji japonske kulture, saj je Persona vsaj toliko frp kot simulacija poševnookega šolarja. Prebijanje skozi čvek je zaradi odličnega dizajna likov, kvalitetnega prevoda in tako količinsko (govorjena je večina) kot kakovostno osupljivega govora daleč od napornega. Tako je domala vsak dan v igri prijetno doživetje zase in za ta labodji spev playstationa 2 je s stare konzole še kako vredno obrisati prah. Poslednjič?



90 *Kavbojc špega sošolkam pod miniče in rešuje umore.*
PS2 — Atlus / Square Enix

Swords & Soldiers

Dvorazsežne poceni igre v risankasti grafiki so novi ljubljenčki angleško govoreče opisovalske srenje. Ljubljenčku pa se marsikaj oprosti. Tako so praktično vsi rivjujerji doživljali orgazme nad Plants vs. Zombies za PC, čeprav mi v Jokerju 190 ni bilo jasno, kaj naj bi kdorkoli razen nedeljskih špilavcev videl v petih urah enoličnega, nezahtevnega sajenja sočivja. Enako se zdaj godi Swords & Soldiers s spletnega servisa WiiWare. Ne rečem, prvi vtis je odličen. A ko naslov preigraš, stežka greš čez napake avtorjev Ronimo.

Ker to pomeni 'Robot ninja monkey', je jasno, da bo S&S odbit. Zastavljen je kot fantazijska akcijska strategija, kjer vse dogajanje spremljamo v 2D od strani. Naš štab je na levi strani nivoja, ki ga lahko premikamo zahodno ter vzhodno, iz stavbe pa prihajajo enote, katerih izdelavo ukažemo z wiimotom. Ta deluje kot miška na peceju in dokazuje, da je wii idealna izbira za avtorje strateških špilov ... le da tega še ne vedo. Proizvodnjo ukažemo z ikonami na gornjem robu zaslona, za kar potrebujemo zlato. Rudniki z njim so tik ob štabu in kopljejo ga samodejni tlačani, enako kot v vsakem klasičnem RTSju.



Zgoraj so ikone, po katerih klikaš in tako sprožaš produkcijo enot ali uroke, spodaj pa se vidi del cepitve poti na desno, ki ima včasih nekaj vpliva na to, kako boš dosegel cilj.

Kar ni klasično, je to, da se začne enota, ko jo ustvarimo, z vnaprej določeno hitrostjo premikati proti desni. Ko naleti na sovražnika, bo sama od sebe opravila svojo nalogo. Lokostrelec bo streljal, mečevalec tepel, čarovnik copral, velikan udarjal, nekromant oživljal mrtve. Če nasprotnik umre, bo rajžo bolj ali manj poškodovana nadaljevala, sicer, em, ne. Medtem ko enote napredujejo, z wiimotom odrejamo nadgradnje v mini tehnološkem drevesu in izbiramo časovno omejene uroke, za katere potrebujemo mano. Sem spadajo ledene nevihte, ščiti, dež iz puščic, zdravilski sonček, nadzor možganov in slično. Opazno vlogo imajo obrambni stolpi, ki jih postavljamo na vnaprej določenih mestih, in kažipoti, ki napredujoče bojevnike usmerijo po gornji ali spodnji poti, ki se hitro spet združita. Proti koncu naletimo še na mini igri – skakanje s kotalečo se skalo, s čimer se ognemo gaženju lastnih enot, in kurjenje z letečim kineskim zmajem.

Izredno pohvalno je, da so enote, uroki in način ravnanja z mano samosvoji za vse tri strani – Vikinge, Azteke in Kitajce. Prvi temeljijo na direktni udarni moči, drugi na manipuliranju s čarobno energijo in tretji na zvijačnostih, kjer je geriatrični konfucijanec, ki dvigne v zrak katerokoli, tudi največjo enoto in jo v par sekundah ubije. Igranje s sleherno frakcijo je sveže in drugačno, kar spoznaš v obširni kampanji s trikrat po desetimi linearno nanizanimi misijami. Tudi te so raznolike, saj menjavajo pristope: zdaj moraš sovraga iztrebiti, drugič se ga ubraniti, tretjič se prebiti do konca z omejeno količino enot, vmes dobiš delen nabor moči druge strani. Zvok in stripovska grafika, ki spomni na uvode v Guitar Here, sta jako fina, dočim je štorijica izvedbi primerno zafrkantska. To je pač igra, v kateri se otročkasti sprteži krampajo okrog Svetega Feferona in v kateri posebnega smisla ne gre iskati.

Z igranjem kampanje na treh težavnostih, ki jih je moč kadarkoli menjati, skirmisha na treh kartah in prav toliko zahtevnostih, enokavčnega multiplayerja za dva na razdeljenem zaslonu (spletnega ni) ali treh ločenih izzivov (preživi valove, skači s skalo, kuri z zmajem) ti postane jasno, da je Swords & Soldiers natančno zasnovan špil. Strani so vrhunsko uravnotežene in jih ne pesti sindrom zanašanja na močnejše enote. Kupki šibkejših so ob pomoči coprnij docela sposobni obračunanja z na videz silovitejšimi, vendar je ta kupek treba narediti in mora kritično točko doseči ob pravem času. To pa je bolj zmikljivo, kot se sliši, saj zahteva nadčloveško predvidevanje. Dlje kot je spopad od štaba, več časa enote porabijo, da pridejo do tja, zaradi česar je treba gledati v prihodnost. Čarodeji bodo počistili velikane in katapulte, medtem ko jih bodo grupe cenenih okostnjakov ali Indijančkov pregazile. Idealno bi bilo roditi veliko različnih enot naenkrat, vendar to preprečujeta ozka pipica za pritok denarja in čas, ki mora preteči, da je enota zopet na voljo za proizvodnjo. Močnejša kot je, dlje traja. Zato ne gre brez urokov, katerih raba doda akcijsko plat, a so spet odvisni od zlagoma dotekajoče mane. Igranje se tako ustali v ritmu arkadnega klikanja, mozganja in usklajevanja denarja ter mane. S&S je očiščena esenca strategij, oteta kompliciranja ter osredotočena na bistvo: proizvodnjo enot in posredovanje. To se zlasti izkaže v večigralstvu, za katerega je res velika škoda, da ni nalinijsko.

Žal pa odkriješ tudi zevajoče luknje. V skirmishu je to nesposobna umetna pamet, v kampanji, ki je bolj niz ugank kot dinamičnih spopadov, pa odsotnost nadaljevalnih točk ter možnosti shranjevanja položaja v misijah. Sprva to ni problem, toda proti koncu odprave trajajo tja do ure in če ti ob nesramnih skokih težavnosti spodleti, moraš od začetka. Vključujoč preklikavanje skozi dialoge, ki več kot enkrat niso ne zanimivi, ne smešni. S ponavljanjem pa dojameš še nekaj: da je igra vse bolj duhamorno utrujajoča. Sprva simpatični obračuni se zaradi goljufivo obsežnih hord sovražnih enot, ki jih ni nikdar konec, prelevijo v a-bo-že-konec? zaporedja izčrpavajočih, repetitivnih spopadkov, kjer se fronta premika nekaj centimetrov sem in tja, dokler ne pogruntaš idealnega recepta. To zahteva dosti poskušanja in nejevolje ob presenečenjih, ko si nasprotnik zaradi opomore na podlagi čudežnih intervencij. S&S so zato vse bolj enolični in frustrirajoči ne glede na izbrano težavnost, čisto na koncu pa še izdatno nepravični.

Drži, špil stane le deset evrov, igranja za cekin je dosti, luštnih misij je kar nekaj in multiplayer je simpatičen. A takega občutka praznine in stran vrženega časa po obrnitvi naposled že dolgo nisem doživel. Razen ob Plants vs. Zombies.

69	***Sneti & sekljači sanitejsko skalpirajo slehernega sovraga.***
	wii — **Ronimo Games**



Obrambni stolpi so pomembna ovira. Ko jih podreš, lahko postaviš svoje, kar je ključ do zmage na dosti stopnjah. Tudi v multiplayerju.



Večigralstvo je divje, ampak prava taktika je neznansko zmikljiva. Situacije se spreminjajo prehitro, da bi se jim bilo mogoče dobro prilagajati.

Eat Lead

It's hazard time!" To je prepoznavna enovrstičnica upokojenega silaka Matta Hazarda, izmišljenega junaka igrarskih uspešnic iz osemdesetih, ki se v Eat Lead kao vrne v akcijo. Starec bi moral sicer umreti že v prvi sobi, a ga reši modrooka punčara, ki spominja na Cortano iz Hala. Eat Lead tako že v prvih korakih nakaže, da se ne bo jemal resno, kar pozneje le še okrepi. Štorijalna poanta je namreč norčevanje iz vseh zvrsti iger in njihovih junakov, od Maria do Duka in japonskih frpjk. A kakor je to idejno pohvalno in na začetku odlično uspeva, humor proti koncu žalostno razvodeni.

Igralno se Eat Lead zgleduje po Gears of War, tako kot nebroj sodobnih streljank. Iz rahlo dvignjene, izzaramenske tretjeosebne perspektive vodimo herojčino, se skrivamo za stenami in škatlami ter iz kritja odstranjujemo barabe. Hvalevredna je raznolikost sovragov, saj se mora Matt spoprijeti s sovražniki, ki jih je srečal v karieri, kar vključuje kavbojce, mafijce, vesoljske marince, zelenkaste action-mane, Ruse, zombije in 2D nacije iz Wolfensteina. Pridružijo se jim šefi, med katerimi je najbolj zajeban ogromen tentakel, ki se mu na pomoč teleportirajo komandosi, tu pa sta še švarcijev dvojnik in niger z afrojem. Največji komik je glavni negativec – mamin sinček, ki mu v mladosti ni uspelo obrniti niti ene Hazzardove igre, zato se mu želi maščevati. Za odstranjevanje barab ima Mitja na razpolago klasične pištole, puške, par strojnic, vesoljske izvedenke dotičnih, metalo granat in, juhej, vodno pištolico, od blizu pa jih preprosto užge po gobcu. Škoda, da ni bomb, ki bi nadalje popestrile akcijo.

Nenavadno je torej, da se Eat Lead igra tako bledo. Skrivalno-strelska mehanika je problematična, ker se starina v zaklonu premika leseno, pri proženju krepel pa ni težkokategornega občutka. K vtisu ne pripomoreta niti precej zanikrna grafična podoba in neuničljiva okolica, saj je moč v vsej odpravi razstreliti le par sodčkov. Pestrost, ki jo špil premore pri spakah, pri igranju vsekakor ni prisotna. Umetna pamet je porazna, čeprav jo deloma nadomesti številčnost capinov, nivoji pa bi lahko bili bolj razgibani, ne da se stalno počutimo, kot smo zaprti v neko skladišče, Zadnji del okrog deset ur dolge kampanje je tako že občutno razvlečen. Grajati gre tudi odsotnost vsakršnega večigralstva.

Ideja o zafrkanciji na rovaš iger je pohvalna in Eat Lead postreže z nekaj posrečenimi vici na to vižo. A šteje predvsem igralnost in prvovrstne strelske akcije Mattu Hazardu ne uspe dostaviti.



Če predolgo čepimo za enim zabojem, bo ta izginil. Vendar sta skrivanje in streljanje iz zaklona preslabo izvedena, tako da smo večino časa raje rambo.



Lokacije se stalno menjavajo. Tule se streljamo v klavnici, takoj zatem smo v disku, kavbojskem salonu, kitajski restavraciji in celo na razpadli gusarski ladji.

59 *"Pravi moški so v igrah umirali. Zdaj jih raje opisujejo." -Mefisto*
X360 / PS3 — Vicious Cycle / D3

Legends of Wrestlemania

Sij žarometov, orkestralna glasba. Proti ringu ležerno stopa dolgolasi Rick Flair, zmes mačizma in sluzavega makarona. Občinstvo žvižga, a prvak se za to ne zmeni. Naenkrat zavlada tišina, takoj zatem pa se dvignejo odobravajoči kriki, ko se v dvorani pojavi zgled vseh plešavcev na svetu, Hulk Hogan. Za majhnimi televizorji, priključenimi na satelitske antene, vsi prešvicani čakamo na začetek dvoboja ... in na pisanje zgodovine.

Hja, večina nas ima dobre otroške spomine na spektakel Wrestlemania, ki že od 1985. vsako leto zbobna na kup najbolj prepoznavne borce lige WWE (World Wrestling Entertainment). Nekdaj se je tej ligi reklo World Wrestling Federation in ravno iz njene preteklosti, iz osemdesetih ter devetdesetih let, so večinoma prerivači v tejle igri. Poleg Hogana in Flaira srečamo Andre the Gianta, Brata Harta ter Ultimate Warriorja, pa tudi modernejša The Rocka in Steva Austina. Če si lastimo Smackdown 2009, lahko lepotce prenesemo od tam, kar naposled botruje dolgi in kvalitetni listi.

Načinov je cel kup, od standardnih, kot so eden na enega, tag team, royal rumble in tepež v celici, do malce bolj nenavadnih. Tak je legend killer, koder na tvojega napumpanca zapored čakajo slavni silaki, med drugim iz Smackdowna. Kariere, v kateri bi možaka pripeljali do slave in denarja, tokrat ni, saj jo nadomesti preigravanje in podoživljanje obsežnega nabora nekaterih bolj znanih borb. Tod se znajdemo v koži ene od legend in vplivamo na izid dvobojev, recimo Hogan proti Giantu. Takisto gre pohvaliti bogat izbor videov, ki povrnejo v mladost vsakega ljubitelja ameriške rokoborbe stare šole.

A rajanje se razblini, ko zaigramo, saj je mlatenje kar se da poenostavljeno. Vse postorimo s štirimi gumbi: s po enim za dejanja, udarce, prijeme in blokado oziroma preusmeritve. Smackdown 2009 (J185, 64) ima recimo bistveno bolj dodelan sistem. Omejitve se hitro prevedejo v ponavljanje enih in istih udarcev ter zgrabov, kar dogajanje naredi izredno dolgočasno. Poleg tega je stik med borci obupen, premikanje leseno, vdelali pa so še skrajno idiotski sistem pritiskanja zaporedja naključnih gumbov, ki se izpišejo na zaslonu (QTE). To moramo početi stalno – med prijemi, preusmeritvami in celo pri finišerju, čeprav take sekvence prekinjajo še tisto malenkost gladke akcije, ki jo igra zmore ustvariti.

Legends of Wrestlemania kljub šepanju na heroje naše mladosti igralno ne dosega niti standardov, ki jih je Jakks s svojo rokoborsko serijo dosegal že v času PS2. Kaj šele, da bi pomenila odličnost in napredek. Mar bi pustili legende počivati v miru!



Praviš, da te boli v križu? Pridi, prijatelj, bova takoj popravila. Samo X stisnem v pravem trenutku in boš kot nov.



Tu je celo videti, da se v ringu nekaj dogaja. Akcija bi bila lahko hitrejša, bolj razgibana in predvsem brez naključnega stiskanja gumbov.

48 *Mefisto se zjoče, ko vidi, v kaj so se razlezli idoli njegove mladosti.*
X360 / PS3 — Jakks Pacific / THQ

Battle Fantasia

Ko sem odhajal iz najljubšega igrarskega butika z dvorazsežno pretepačino Battle Fantasia v roki, sem bil vesel zase in žalosten zanjo. Radosten zato, ker gre za izdelek založnika Arc System Works, ki se je proslavil z odlično serijo Guilty Gear, zato igra skoraj ni mogla biti polomija. Otožen pa, ker jo je butični izdajatelj 505 Games na police poslal tedaj, ko je uletel Street Fighter 4. Ne glede na kakovost Bojne fantazije je bilo jasno, da bo pri blagajni fasala šorju pod rebra in obležala razlitih jeter.

A kljub temu je spodobna. Izdelana je v slogu sladkorčkastih japonskih risank in se odvija v deželi, kjer se pravljična fantastika meša s steampunkom. Nekateri bodo ob tem kozlali v teglc za rože, vendar je slog prepoznaven in udejanjen skozi barvitost ter mnoge detajle, tako da spomni na slikanico v gibanju. Ta vtis jačajo čopičasti meniji, označevanje bojev z izrazom poglavje, uvod iz statičnih slik in risbe v zgodbovnem načinu. Tu v maniri azijskih frpjk bereš tekst na spodnjem delu ekrana, medtem ko se nad njim izmenjavajo sličice govorcev. Inštrumentalna glasba, ki potegne na šaljivost, je vsemu temu ustrezna.

Kot kata v dojo v tako okolje sodi tudi dvanajstero likov, vsi so odklenjeni že od začetka. Nabor je sicer pol manjši kot v SF4, ampak tam ne srečaš trimetrskega škrata, gotske princeske, ki čveka z jezično lobanjo na palici, coprniškega kunca, metropiflarčka z buzdovanom in tipa z žaromečem v ohišču lebdeče vespe. Par likov je rutinskih, a na splošno je zasedba osvežujoča, uravnoteženost pa dobra. Tudi njihove marihuansko tokijske pripovedi v štorijalnem modusu so luštkane, če se ti jih da brati. Blazne fabulativne vrednosti nimajo, a spremljanje dogodivščin mulca, ki bi rad dosegel očetovo veličino, pri čemer mu težijo mati, in ljubavnih neprilik zmedene mačkobabe je prav simpatično. Če štekaš Japonce, drugače sledi kozlanje.

Poleg zgodbovnega so od načinov tu arkadni proti solidni umetni pameti na več težavnostih; survival, kjer se trudiš z merico energije, ki se med partijami obnovi le delno, namlatiti kar največ zaporednih sovragov; time attack, kjer je smisel urno priti do konca; vadba, žal brez izzivov, skozi katere bi se izboljševal; večigralstvo na eni konzoli; in spletni multiplayer. Škoda, da nobeno antipuščavništvo ne pozna česarkoli več od bojev s tipskimi spremenljivkami (čas, runde, energija, rangirano/nerangirano), denimo turnirjev.



● Navadni udarci jemljejo precej malo energije, zato pretežno rabijo kot iztočnica za kombote in specialke. Te niso uničujoče silne.



● Kljub Arcovemu poreklu Battle Fantasia nima toliko skupnega z Guilty Gear. Več jemlje iz Uličnih bojevnikov ter SNKjevih naslovov.

Ko se izbraneža stepeta, hitro opaziš, kako lepo in gladko in počneta. Liki imajo samoumevne nabore navadnih in posebnih udarcev, katerih levji delež temelji na pritiskanju štirih gumbov in vnašanju za 2D pretepačine klasičnih gibov, kot so od dol do naprej (fireball), sekundo nazaj in nato naprej ter knof (charge) ... Specialke zahtevajo dvakratne tovrstne gibe, dočim nabor posameznega bojevnika ne presega pol ducata potez. Tiščanje nazaj pomeni blokiranje visokih udarcev in nazaj dol nizkih, medtem ko hiter vnos premikov nazaj ali naprej botruje navalu ali pospešenemu umiku.

Globino tej osnovi dodajata tehniki 'gachi' in 'heat up'. Prva temelji na petem gumbu, ki prestreza udarce. Če ga stisneš v trenutku, ko bi te nasprotnik užgal, boš odvrnil napad in dobil priložnost za instantno kazen. Pri tem časovno okno ni blazno zahtevno, vendar knofa ni pametno drkati tjavdan, saj ga spremlja relativno dolga animacija. Vročina pa je odvisna od ločene črte, ki jo polniš z uspešnimi napadi in kasiranjem. Ima tri dele in ko je poln vsaj en, se lahko obdaš s plameni. To pri nekaterih likih ojača siceršnje udarce, pri drugih pa stori kaj drugega. Vitezek denimo pričara zmajčka, ki napada z bruhanjem ognja.

Posledica takega ustroja so hitre, vznemirljive bitke z dosti šviganja, prestrezanj, kaznovanj in, na znalskem nivoju, dolgih kombinacij. Ker ni roman cancelov, instant killov, focusa in sličnih naprednih potez iz GG in SF, okna za vnos ukazov pa so odpustljiva, večmesečnega študiranja ne bo. Kar pa ne pomeni, da je špil neroden, plitek ali tumpast. Nasprotno, spopadi nadrkanih so polni miselnih iger, prostorske taktike ter povezovanja gibov v spektakularne kombinacije.

Drži, da je Battle Fantasia po igralni plati majčkeno preveč običajna in premalo komplicirana, da bi docela pritegnila pozornost tistih, ki se vsak dan matrajo s Street Fighterji in Guilty Geari. Takisto nima zadosti vsebine, da bi se enakopravno kosala z gigantaverji, kot sta SF4 ter Soul Calibur 4. Minus je tudi, da na spletu skoraj ni nasprotnikov – z lučjo pri belem dnevu sem za njimi brskal tako na PS3 kot X360. In srečen bi bil, če na koncu arkadnega modusa ne bi čakal tako podel šef, da bi se njegovi sirasti zlobi včasih čudil celo Seth. A čeprav špil ne spada v samo špico, preseneča z izvirno zunanjostjo ter ume ponuditi dosti ur solidne 2D pretepaške zabave. Namečkoma ga marsikod tržijo po polovični ceni.

77 — *Ko Sneti vidi kunca s čarobno palico, o boju ne fantazira in ga koj skolini.*
X360 / PS3 Arc System / 505 Games



● Nekateri borci imajo dosti več energije kot drugi, vendar so počasnejši. Drugi imajo radi pospešena žokanja, a jih bolj boli, če jih fašejo.



● Igranje na PS3 in X360 je domala identično gladko in pisano. Razlika je blur, ki je na PS3 privzeto izključen, in glasba v načinu Vs., ki je na xboxu ni.

Fight Night Round 4

Spet smo pri napačnih prvih vtisih. Recimo glede boksa. Lahko je misliti o njem, da gre za brezzvezno opletanje z rokami. A v njem je toliko globine in lepote, da si ni zastonj pridobil naziva 'sweet science'. In glede FNR4. Glej, še ena pretepačina, kjer si bedaka preštevata rebra, dokler eden ne stakne možganske otekline, bo vpila neseznanjena raja. Naj. Več od žegnanja prvega vtisa od nje itak ne gre pričakovati.

V kvestu za polomljenim zobom se lotiš instantne bitke s številnimi licenciranimi (ameriškimi – prodornih Vzhodnoevropejcev, kot je Kličko, ni) boksarji iz vseh trebušastih kategorij, med katerimi izstopata Mohamed Ali in Mike Tyson ... priheftaš prijatelja na istem kavču ... greš na splet ... ali se udeležiš enoigralske kariere. Na netu čakajo spopadi z licenčnimi frisi in prvenstvo z lastnim boksarjem, kjer nabiraš točke za lestvico, tvoj fajter pa je po statistikah izenačen z ostalimi. Vseeno se od njih razlikuje, saj ga definirajo številni drugi podatki, kot so višina, teža, doseg, krovni stil ter slog udarjanja in obrambe. Tu je nemalo kombinacij, tako da borci na Livu in PSN še zdaleč niso narejeni po kopitu. Zamik (lag) ima na akcijo praviloma majhen vpliv, folka pa je dovolj na obeh sistemih, saj se špil odlično prodaja.

Kar se kariere tiče, gre za dosti običajno sosledje bojev in treningov z nekaj sladkorčki, kot sta prehajanje med kategorijami in uvoz drugih boksarjev. Stili, ki jih določiš na začetku, ostanejo zaklenjeni, višajo in nižajo pa se statistike, ki jih spreminjaš s treningi. Te lahko simulira konzola ali se jih lotiš sam, pri čemer imaš priložnost opazno večjega izplena. Ali manjšega, če si les. Vaje so fine, od udarjanja v vreče do sparinga. So zabavne, hitre in razgibane, ni pa jih moč takoj zamojstrovati in si boksarja urno nabildati. Ker njegova kariera traja med 50 ter 60 spopadi in ker vsako višanje statistik negativno vpliva na nekatere druge, je dobro premisliti, kako ga boš razvijal.

Ko si namreč v ringu, se pozna vsaka malenkost. Zahvaljujoč prenovljenemu pogonu je grafika nadpripričljiva, s švicem, ki obilno leti s teles, in življenjsko animacijo. Predvsem pa sta borca v tesnem stiku. Medtem ko je bilo prej med njima čutiti pregrado, sta zdaj prilepljena eden na drugega. Zamahov količinsko gledano ni blazno več, saj igra ostaja pri repertoarju direktov, krošejev in aperkatov. To je moč zopet združiti z nizko in visoko blokado ter izmikanjem v bloku, kjer z levo gobico na joypadu vrtiš trup. Udarce izvajaš z vrtenjem in potiskanjem desne gobice, pri čemer gumbov zaenkrat ne moreš uporabljati. Občutek je naraven in gladek, sploh ko dojameš, kako sunki tečejo eden v drugega. Direktu v glavo z eno roko recimo sledi kroše v trup z drugo, kar združiš z nagibanjem telesa. Skloniš se naprej dol in istočasno greš v aperkat, kar mu da dodatno silo, ali se umakneš krošeju, da potem nemudoma izvedeš svojega. BAM!

Ta BAM!, ki je grafično perfektno predstavljen, je lahko hiter, vendar moraš za to igro naštudirati. Na prvi pogled se zdi, da govorim o silnih verzijah normalnih žvajzev (haymakers) in signature movih. A najbolj boli tisto, kar izvedeš v odgovor – prekinitvne nasprotnikovih dejanj ali treski, ki neposredno sledijo njegovim, ko je odprt. Pri tem so najbolj učinkovite blokade, ko sunek prestrežе v pravem trenutku (tiščanje bloka tu ne pomaga), nakar odgovoriš z lastnim. Toda pazi, nasprotnik lahko prav tako prestreže tvoj protiudarec in te kaznuje!

Da se to ne bi dogajalo v tri krasne, imata oba boksarja določeno zalogo zdravja, kondicije (stamina) in vzdržljivosti blokade. Kondicija se najbolj znižuje ob mahedranju in prejetih udarcih v telo, zdravje pa, ko jih fašeš po goflji. Več stamine kot imaš, več kombinacij in protiudarcev lahko izvedeš ter hitrejši si. In bolj kot si na psu z zdravjem, bolj je verjetno, da te bo kaj močnega pokosilo. Vse to je čudovito uravnoteženo. Nekaj zdravja in kondicije si povrneš med rundami v zameno za nabrane točke, ki jih dobiš za uspešno plasirane udarce. Torej: bolje kot si mlatil, več lahko vložiš v obnovitev telesa, kar je pomembna naložba za prihodnost. Kajti čeprav se lahko spopad konča hitro, dosti odločitev o zmagovalcu pade na podlagi sodniških točk, medtem ko ima manj upehani po desetih rundah, ko sta oba zgonjena kot vola, otipljivo prednost. Boks je pač dostikrat maraton in to ni igra za nepotrpežljive, saj zahteva čas in razumevanje specifike.

Zapisati moram še par drugih opozoril. Začetnikom bodo v spletnih bojih najedali kretenčki, ki divje talajo jabe in direkte, saj to početje ne vzame dosti stamine. Z malo vaje jih je moč dokaj lahko zatreti, a znabiti bodo komu špil priskutili. Tudi headbutti so ceneni in kondicija ima malo premalo vpliva na hitrost pobegov. Nokavti po treh nokdavnih so malce umetni, kariera je utrujena (bomo kdaj videli Zgodbo o boksarju v igralni obliki?), ni prvoosebnega pogleda iz Round 3 za PS3, sedel bi še kak nalinijski modus, včasih se zgodi kaj nepredvidenega in zaznavanje gibov desne gobice zna biti v žaru bitke težavno. A vse to ne poškoduje bleščeče akcije v ringu, ki poseduje ubijalski instinkt in obenem prinaša zvrhano mero tehnike & taktike. Bolj vrhunske simulacije sladke znanosti še ni bilo, dosti boljših pretepačin pa letos takisto nismo in ne bomo ugledali.



Umetna pamet je presenetljivo na nivoju in boji s konzolo nudijo ure zabave ter izziva. V karieri nasprotniki pogosto menjajo stile in včasih so spopadi prave puzle, posamezni boji pa nudijo ekstra zajeban težavnostni nivo.



Marsikaj iz trojke je še vedno prisotno, recimo plapolanje kože na telesu, ko te kdo orenk pritisne. Veliko elementov pa je predelanih na bolje, med drugim pobiranje s tal in manj zamudno obnavljanje telesa med rundami.



Med boji te spremlja odličen komentar, ki pa se žal začne ponavljati. Nasprotno treninge spremlja tišina, ki jo prekinjajo trenerjevi klici.

87 *Sneti nekomu maliciozno izmaliči obraz. Ampak to stori taktično!*
X360 / PS3 — **EA Canada / EA**

Indiana Jones and the Staff of Kings

Ponavadi jamramo, kako težko se je prebijati skozi licenčni apn. Toda vsake toliko se zgodi, da nepričakovano dobimo predse igro te baže, ki nas pograbi, da jo použijemo na dušek in trepetajoče prosimo za še. Proti vsem pričakovanjem se mi je to zgodilo pri dotičnem naslovu. Zares, tako dobrega Indyja nisem igral že, hmm, več kot petnajst let. Fantastična zgodba, dve samosvoji poti do konca, obvezni pretepi z nacisti ... Jap, leta 1992 so pri Lucasu znali delati avanture in Fate of Atlantis je zlati standard za vse igre. Še posebej za Staff of Kings. Bržkone se dotična tudi zato šlepa na staro slavo.

Verjetno vam je zdaj jasno, da mora biti s špilom nekaj hudo narobe, če opis pričnem s hvalnico odklenljivi skrivnosti namesto osnovi. A kaj naj storim, ko je Mojzesove palice za pet do šest uric dolgočasnega mlatenja dveh generičnih tipov sovragov, kar občasno prekinjajo tekalne in streljalne sekvence? Ne vem, kaj so mislili, ko so špil izdelovali. Verjetno ne dosti, saj so ga smelo napovedali za vse sisteme, nazadnje pa se je pojavil samo na wiiju, PS2, PSPju in DSu. Očitno jih je vsaj nekje na koncu izdelave srečala zdrava pamet in si niso hoteli narediti še večjih bruk.

Ne mislite, da nergam, ker špil ne dosega mojih kakovostnih standardov. Tule so dejstva, zaključek izmozgajte sami. Igra obsega šest nivojev. Vsakega lahko, vključno z vsemi ponovitvami, ker ste nekaj zajebali, končate v slabi uri. Šlo bi še hitreje, a vmesnih sekvenc in poučevalnih nakladanj ni moč preskočiti. Vsaka stopnja je izdelana dobesedno po istem kopitu. V pogledu od zadaj najprej nekam stečemo, se vihtimo na biču sem in tja ali lezemo po kaki polički. Včasih moramo premakniti kak zaboj ali razbiti okno, kar so ostanki fizikalnega pogona, s katerim so se Lucasi na začetku tako hvalili ravno na podlagi Indyja. Nakar pridemo do hostilno nastrojenih ljudi. Ni važno, ali so Nemci, Kitajci ali habala habala, vsi so na voljo v dveh okusih. Švohotnejšem, ki ga zbijemo z lahkoto, in močnejšem, pri katerem se mora Jones izogniti njegovemu udarcu, nakar ga podre s kontro. Obe obliki neprijatelja sta neumni kot noč.

To je vse, kar se tiče fajta. Zato je naravnost smešno, da so na navezo wiiljinca in nunčaka napokali kup različnih udarcev ter da lahko pobiraš in razmetavaš predmete. Zanesljivost zaznavanja gibov je bolj na psu, ampak itak v vsakem boju zmagaš tako, da reveža spotakneš z bičem, nakar mu spustiš čelno in gre njegova življenjska črta po gobe. Ostali ta čas seveda mirno čakajo. Ko grdobci vidijo, da ti v pesteh niso ravni, posežejo po pokalicah. Tedaj igra preskoči v streljanko na tračnicah, mi zgolj merimo in razpošiljamo krogle. Glavnega šefa je treba dobiti na enostavno finto. In to je spet vse. Ponovi vajo v naslednjem mestu.



Izjemna prednost bojevanja se kaže v tem, da se moraš eni vrsti nasprotnika celo izmakniti.



Če se nate spravi več modelov naenkrat, bodo lepo čakali, da z njimi opraviš po vrsti.



Ploščadno sprehajanje vsake toliko prekinejo sekvence QTE, v katerih pritisneš največ en gumb.



Sodelovalni način je kul tudi zato, ker ima samosvoje stopnje. No, sinhrono simuliranje veslanja z mahljanjem vseeno ni baš zabavno.



Indy se nikoli ni zanašal na svojo pokalico. Tiste enkrat, ko je nekoga ustrelil, tega sploh ni bilo v scenariju. Tu pa bum bum po tračnicah.



Takih momentov je dosti, a so tako očitni in lahki, da možganov ne razmigajo.



Pustolovščina Fate of Atlantis je najboljša sestavina špila. V verziji za PS2 je ne boste deležni.

Ponavadi so pustolovščine najbolj znanega arheologa imele vsaj malo koherentno zgodbo. Tokrat na polovici nisem imel niti najmanjšega pojma, zakaj sem preigral tiste tri nivoje in kakšne zvezo imajo s bibličnim krepelom, ki naj bi razdelilo Rdeče morje. Obup. Glede na štorijalno kvaliteto vsega, kar zadnji čas prihaja iz okolice Skywalkerjevega ranča, bi rekel, da ima George v golši skritega vampirja, ki se hrani s kreativnostjo scenaristov. In z odlično grafiko, saj je podoba zelo povprečna tako na wiiju kot na PS2, kjer wiimote in nunčak dovolj enakovredno nadomesti dual shock. Ali s posluhom za dobro razpostavljene nadaljevalne točke, zaradi katerih bi človek mirno zlomil DVD, če vse skupaj ne bi bilo tako lahko.

Morda pa se kratka igra diči z visoko vrednostjo ponovnega igranja, porečete? No ja, tu najdem še najmanj povoda za kurcanje. Če v kampanji izvajamo posebne karafeke oziroma poberemo dovolj klobukov, se nam odklenejo razne dobrote. Tako dobimo sodelovalni način, v katerem drugi igralec prevzame vlogo ata Jonesa, pretepaško areno, v kateri tepemo naval za navalom slabih fantov, in jasno, pustolovščino Fate of Atlantis. V izvirni obliki! Z glasovi! Resno, stvar se z wiimotom igra kot pesem (v verziji za PS2 je ni) in je edini razlog, zakaj bi si Kraljevo krepelo sploh omislili. Če seveda nimate drugega načina, kako priti do te klasike, ki se za PC zastonj valja po netu.

40 — *Quattro se razveseli odlične avanture, zraven pa dobi še nek beden špil.*
wii / PS2 — LucasArts

Harry Potter and the Half-Blood Prince™

THE VIDEOGAME

PREBUDI ČAROVNIKA V SEBI

ODPRI DURI V SVET KNJIG IN FILMOV HARRY POTTER™



CMARIL BOŠ MAGIČNE ZVARKE

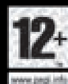


PRIDRUŽIL SE BOŠ DVOBOJEVAL-NEMU KLUBU DOMA GRYFONDOM



IZPOPOLNIL BOŠ VEŠČINO IGRANJA QUIDDITCHA







NINTENDO DS.

Wii.





PlayStation.2

PLAYSTATION.3

XBOX 360.

XBOX LIVE.





BREZPLAČNO PREDSTAVITVENO INAČICO NAJDEŠ NA SPLETNI STRANI

WWW.HARRYPOTTER.EA.COM



MTG: Duels of the Planeswalkers



Opisane načine dopolnjuje jerbas izzivov, kjer je treba z eno bistro potezo poraziti nasprotnika. Niso ravno kiklopsko težki, vendar pridodajo k vrednosti paketa. Kupci v tujini dobijo tudi kodo za zastonjski booster in redko karto, toda ko igra ugotovi, da si iz Slovenije, ti je ne zaupa.



Zaenkrat na spletu ni razširitvenih paketov, se pa bo to gotovo kmalu spremenilo. Močne so govorice o vsaj dveh novih predpripravljencih in o odklepu igranja z nekaterimi decki, ki so v igri že zdaj, vendar niso omogočeni, kot je Tezzertov artefaktni. Ja, z DLCjem bodo Wizardi ziher služili.

Magic: The Gathering seka. Ni važno, da je ta taktična kvartopirščina stara šestnajst let, da so karte drage (brutalne štiri evre za buster s petnajstimi) in da založnik Wizards of the Coast prav dela na tem, da bi jo človeku priskutil. Recimo s poneumljajočimi revizijami pravil v slogu odstranitve stacka v combat damagu, s preveč edicijami in stalnimi popravki. A kljub temu je namiznica fantastična ne glede na to, če si nedeljski igralec ali obiskovalec turnirjev. Seveda se je tudi MTG, o katerem smo nazadnje obširneje pisali v Jokerju 164 (id članka na Joker.si je 3731), preselil v digitalno obliko. Na računalnikih je aktualna uradna internetna verzija Magic Online, ki jo dobiš na *Wizards.com*, za xbox 360 pa so nedavno splovili Duels of the Planeswalkers.

Bistvena stvar, ki se jo je treba zavedati, je naslednja: Duels, ki jih na Xbox Live Arcade tržijo za borih 800 točk oziroma 10 EUR, vrat v svet Magica ne odprejo na široko. Kjer imaš v Magic Online dostop do tisočev kart iz praktično vseh edicij, številnih turnirjev, svobodne izdelave kupčka in izmenjave podobic, so Duels mnogo bolj omejeni. Tradinga in kupovanja kart ni; vsebujejo osem predpripravljenih deckov (preconstructedov), od katerih jih je sprva odklenjenih le nekaj. Ostale odpreš s tepežem osmerice umetnopametnih nasprotnikov, likov iz univerzuma MTG, kot sta Tezzeret in Nissa Revane. Te srečaš po dvakrat, škoda pa, da niso povezani s štorijo, saj to Magic omogoča. Ko deck pridobiš, mu lahko dodaš do sedemnajst novih kart, ki jih takisto odklepaš z zmagami. Za vsak triumf dobiš eno. Ampak temeljnega nabora ne moreš spremeniti, samo vstavljaš ali odvzemaš dodatne karte, in to zgolj v okviru istega decka. Če odkleneš silnega wurma za zelen kupek, ga ne moreš vtakniti drugam. Prav tako sam ne moreš natanko določiti števila in vrst landov. To so stvari, ki naprednejšim igralcem ne bodo povšeči.

Na istem mestu grajam felerje, med katerimi prednjači odsotnost tekmovalnega dvoigralstva na isti konzoli. Preklanje je omogočeno le po internetu, kar pomeni nič povabil prijateljem “Stari, prid na en medžik!” Manjka tudi pravi spletni co-op, saj lahko skupaj s prijateljem proti računalniku ali še dvema ljudekoma na liniji igraš samo posamezne bitke v formatu two-headed giant, se pravi dva proti dvema s skupno energijo. Sodelovalna kampanja pa je omejena na en xbox. Hecno mešetarjenje. Takisto gre opozoriti na občasne luknje v umetni pameti in nezmožnost lastnega tapanja zemeljskih kart. To igra počne zate in pri tem mestoma zabluzi, ko igraš večbarven deck.

A zavedati se je treba, kaj dobiš za koliko. Kjer je 'pravi' MTG drag špas, z Duels za ceno ene same boljše karte oziroma dveh razširitvenih paketkov fašeš omejeno, toda izpiljeno, zabavno in dolgo trajajočo inačico, v prvi vrsti namenjeno začetnikom ter srednje naprednim strankam. Joypadni vmesnik je dober in se mu v lepem grafičnem ter zvočnem okrilju hitro privadiš. Leva gobica in desna gobica pregledujeta karte, A jih igra, RT povečuje, Y potrjuje in X prekinja akcijo za vseh vrst instantne coprnije, učinke in odgovore (response). Poleg tapanja kart za mano je samodejno tudi njih vlečenje. V pol urice imaš ukazovanje v krvi, kart, ki bi zahtevale brutalno kompleksnost, pa itak ni. Za tiste, ki MTG igrajo prvič, je vdelana učna ura, ki te skozi osnove sprehodi hitro, a razumljivo. Ostalo pride skozi prakso, ki mora biti dolgotrajna, če naj kompleksne mehanike sedejo v možgane. Od tu odklepanje kart eno po eno, ki zagotavlja dosti vaje. Malo hitreje gre, če se zatečeš k vsemrežnim zmagam ali spopadom po meri (custom duels) na najnižji od treh zahtevnosti umetne pameti. Slednja na najvišji stopnji proti koncu seznama nasprotnikov v splošnem igra solidno, zlasti za tiste, ki ne poznajo vseh nians Magica. Takim pomagajo še obsežen slovar pojmov, namigi in opcija Mentoring, ki omogoča, da se po internetu učiš od nekoga ali da ti nekoga učiš.

No, srž privlačnosti je v dogajanju na mizi. Kupčkov je resda omejeno število in čeprav jih lahko napolniš z ekstra kartami, to ne doseže kompleksnosti Magica, kjer decke delaš sam. A vdelani eno- in večbarvni kupki so izvrstni, razgibani in zanimivi za vse baže špilavcev. Črni discarder, orjaško sočivje, rdeča kurjava, modra kontrola in beli life gainer so umevni, dopolnjujejo pa jih zeleno/črni elf deck, belo/rdeče/zeleni beatdown in zeleno/rdeče/črna uničevalka. Vsi imajo močne uroke in silne kreature ter črpajo iz številnih edicij, zlasti novih, ki jemljejo sapo z brutalnostmi. Turnirski decki to niso, a tretji turn videti 4/5 pošast z vigilance in haste ni hec, tako kot ne biti poštihan od 5/5 Razormane Masticore ali rejpan z Blightningi. Po svoje je vsak deck nepravičen in forumi so polni jamranja, kako je ta ali oni neuravnotežen, da xbox goljufa in folk majza. A to je standard za Magic. Določeni kupčki bodo proti drugim vedno v prednosti, 30 % uspeha pa je tradicionalno odvisno od sreče. Toda če si priden, odkleneš vse karte, dopolniš obstoječe in igraš z glavo, imaš z vsakim deckom šanse proti vsakemu. Pri čemer se sivocelično zabavaš, spoznavaš globino MTGja, piliš veščino igranja (namesto deckbuildinga) in se pripravljaš na nekaj več. Bodisi Magic Online, bodisi na fizično igranje. Desetak za vse to? Kot bi imel Verdant Force za dve mani.



Xbox v kampanji igra vse bolje in če je na začetku na najvišji težavnosti precej trapast, je proti koncu kar v redu nasprotnik.

81 *Zatepani Sneti pred kasiranjem 90 demidža od horde overrunanih elfov.*

xbox 360 | Stainless Games / WOTC

Armored Core: For Answer



Težavnost je v veliki meri odvisna od tega, s katerimi cori pričneš igro. Mazohisti bodo izbrali zastarele modele z energijskimi rezili.



Vodni gorostas je prva utrdba, s katero se spopadeš, in je palček v primerjavi s kasnejšimi. Ga pa spremlja flota letalonosilk in rušilcev.

Koledar kaže kakih deset let po veliki vojni. Površje planeta je skrajnje onesnaženo, tako zaradi biokemičnih orožij kot strupenih delcev, ki jih za seboj puščajo udarjajoči se veleroboti – armored cori. Preostanek Zemljinega prebivalstva živi na zibkah, gigantskih platformah sedem kilometrov nad tlemi, kjer je zrak dovolj čist. A površje ni čisto zapuščeno. Združenje megakorporacij nadaljuje z izkoriščanjem preostalih naravnih dobrin, svoje interese pa ščiti s kolosalnimi premičnimi utrdbami. Nasproti jim stoji skrivnostna organizacija ORCA, ki se javno zavzema za zlom kapitalistične nadvlade, očiščenje površja in vrnitev človeštva v naravno okolje. In naposled so tu risi, preživeli piloti oklepnih jeder. Medtem ko so v vojni imeli ključno vlogo, so zdaj prepuščeni sebi. Združeni v organizacijo Collared nudijo usluge najboljšemu plačniku.

Taka je umestitev AC: For Answer, že trinajste v seriji japonskih robotščin, katerih korenine segajo do prvega playstationa. Kot vedno je smisel pilotiranje kovinkota in mletje vsega, kar je dovolj nesrečno ali neumno, da se znajde v robotovem samodejnem namerilniku. Simulacija to ni, saj Armored Core kovinskih kolosov ne obravnava z enakim spoštovanjem kot Mechwarrior in Chromehounds. Piksno gledaš v hrbet, trupa ni moč obračati posebej, namečkoma pa robotej šviga naokoli tako živahno, da imaš včasih občutek upravljanja najstnika z džetpekom namesto tristotonske mašine. Vpliv Segine arkade Virtual-On je očiten. Toda obenem ni moč reči, da je For Answer arkada, saj je pilotiranje vse prej kot preprosto. Vsak gumb, sprožilnik in gobica na ploščku ima svojo nalogo, najsi bo to usmerjanje, proženje primarnih, sekundarnih in super orožij, menjavanje med njimi, šviganje vstran, letenje, filetkanje z energijskim rezilom ... Novinci bodo tenko piskali, kajti nadzorna shema zahteva konkretno privajanje, dočim je mojstrovanje stvar dolgotrajne vaje. Pod črto je združek akcijskega in simulacijskega ravno pravi in se ne prevesi na stran morečega. Ne glede na to, kakšna armada ti stoji naproti, se venomer zavedaš, da imaš na voljo vsa potrebna orodja in da je uspeh odvisen le od tvojih veščin. Izjema je počasno obračanje na mestu, ki ga je treba vzeti v račun in mu prilagoditi slog bojevanja.

In veščine so krvavo potrebne, zlasti v misijah, kjer demoliraš uvodoma omenjene utrdbe. Gre za premična mesta, posejana z brezštevilnimi topovi, lučalniki raket in super orožji, plus zajetne podporne armade, sestavljene iz najrazličnejših strojev. Spopadi s temi gradovi so osrednja privlačnost in zahtevajo dobršno mero taktike, premisleka ter obvladovanja vozila. Nagrada je ustrezna, kajti epski razčefuk, ki ga dela dobro voden AC, je treba videti.

Škoda torej, da preostanek kampanje ni na enakem nivoju. Večina od štiridesetih misij, med katerimi nelinearno izbiraš po najemniškem sistemu, je namreč sila generičnih. Praviloma so to kratki spopadi v arensko omejenih področjih, ki z akcijskega vidika ne razočarajo, zato pa tolikanj bolj v oziru zanimivosti in pripovedništva. Odprave so premalo dinamične in le izjemoma presenetijo s kakimi skriptanimi dogodki. Ker je takih več kot osemdeset odstotkov, motivacija za igranje kmalu prične hlapeti. Vzburljivosti dela medvedjo uslugo tudi dolgočasen videz. Ne razumite narobe, For Answer je grafično napredna igra, posebej s stališča mašinerije. Vidi se, da je robote oblikoval veliki Šodži Kavamori (Macross) in piksne je med premikanjem ter menjavanjem orožij veselje gledati. A kaj, ko je okolica tako pusta! Območja spopadov ne poznajo flore in favne, arhitekturno naprednih zgradb ali višinsko razgibanega terena. Klestiš se na vodi, nad puščavo, iz katere tu in tam poganjajo naključni, celo neteksturirani bloki, ali znotraj industrijskih objektov z obveznimi mostovi ter (pre)dolgimi tuneli. Namečkoma je vsa igra odeta v sivkasto-modrikasto-rjavkaste odtenke. Celo prejšnji del, Armored Core 4 (J169, 61), je bil zanimivejši. No, vsaj zmikljivo označevanje tarč so porihtali.

Zato ne bi bil presenečen, če bi kdo več časa kot v bitkah porabil za sestavljanje robotov. Ta plat je izdelana dostojno in nudi veliko eksperimentalne zabave. Piksne je moč dajati vkup malodane kot lego kocke, iz blizu štiristotih delov. A to je šele začetek, kajti delo se nadaljuje v sistemu za tunanje, kjer vlagaš tekom misij prigarane točke, s katerimi izboljšuješ lastnosti podsistemov. Točke so dodeljene skopo, zato ni moč izdelati ultimativne mašine, marveč se je treba odločati med okretnostjo, oklepljenostjo, hitrostjo, močjo posameznih orožij in tako naprej, pač glede na zahteve v naslednji nalogi. Za konec je tu še stabilizacija, s katero uravnavaš težišče robota, kar se nato močno pozna na upravljanju.

Raj za tvikerje, torej, a za poznavalce serije nič novega. Nasploh je svežega glede na AC4 bore malo, saj bi lahko For Answer komot prodajali kot dodatek slednjemu. From Software niso vnesli niti ene prave spremembe, kar je glede na starost in zlajnanost serije nezaslišano. Nadvse podoben je tudi spletni tekmovalni multiplayer. Res je, odprav se je moč lotiti nalinijsko s prijateljem, a to bo le redkokomu dovoljšen razlog za nakup, zlasti če je preigral nekaj zadnjih delov.

60	***Luni* je razočaran nad obrtniškimi poševnookci, veleroboti gor ali dol.**
	PS3 / xbox 360 — **From Software**



Stopnje znotraj postojank so pretežno vse enake. Rušljive ploščadi so kul, pretirano dolgi tuneli in ponavljanje osnovnih gradnikov pa ne.



Dosti stopenj se prične tako, da ga z gromozanskim džetpekom šibaš proti cilju in se izmikaš izstrelkom. Je bolj zafrknjeno, kot se dozdeva.

SPACE INVADERS GET EVEN

Nintendov spletni servis WiiWare je poln povprečnih do zanič izdelkov in mednje spada tudi Space Invaders Get Even – Taitova mediokriteta, ki bi lahko bila super, a propade zaradi osnovnošolskih napak.



Nekatera območja so videti miroljubna, a kakor hitro priplujejš nadnje, eksplodirajo v ihtavem zemeljskem obupu. Kot da bi jim kaj storil!

Pohvalno je, da postaneš nadzornik alienčkov, ki napadajo Zemljo, kakor tudi, da ne gre za še eno tipsko izpeljanko originalnega koncepta. V pogledu od zgoraj namreč dobiš pod nadzor leteči krožnik, ki ga obkroža stotnija pikslastih gmizavčkov. Krožnik usmerjaš z gobico na nunčaku in se svobodno spreletavaš po nivojih na površju modrega planeta, kjer je tvoja naloga uničevati označene cilje. Vmes rušiš naključno stavbovje in demoliraš nasprotnike – tanke, raketnike, letala, helikopterje, orjaške topove. Medtem ko z nunčakom usmerjaš krožnik, z wiimotom po zaslonu neodvisno premikaš merek in s klikanjem po ciljih nadnje masovno pošiljaš svoje tlačane. Za to imaš na voljo pet različnih napadov. Alieni te lahko zapustijo normalno, žrtvi sledijo, skačejo sem in tja, povzročijo eksplozijo ali se razporedijo v sveder. Nekateri sovražniki so bolj občutljivi na eno, drugi na drugo obliko napada. Velikokrat je dobro poseči po izmikovalni formaciji, ki krožnik pohitri, saj zna biti sovražnih izstrelkov veliko.
Grafika je simpatična, eksplozije veličastne, akcija ne poneha, izbiranje ciljev znotraj nivojev ni premočrtno, šefov je dosti, padajo reference na B-filme in izvirne Invaderje.
Ravno zato toliko bolj motijo napake. Prvič, špil teži s samo enim življenjem na nivo in odsotnostjo nadaljevalnih točk. Ko umreš, kar se zaradi nepredvidenosti zgodi mimogrede, moraš znova na večminutno hajko z rutinskim pobijanjem navadnih sovražničkov. Drugič, ko ti zmanjka alienčkov, igra od tebe želi, da besno treseš wiiljinec ter nunčak, s čimer prikličeš nove. Se pravi, ko najbolj potrebuješ natančno vodenje in spretno ukazovanje, moraš ropotati s kontrolerjema. In tretjič, z začetnim izdatkom 500 Nintendovih točk si kupiš bore tri stopnje, ki so s slabe pol ure dogajanja komaj za okus. Če želiš več, moraš enako vsoto plačati za vsakega od treh razširitvenih paketov s po šestimi nivoji. Šele ti prinesejo zanimive izzive, nove krožnike in raznolikejše cilje, kot je reševanje ujetih vesoljcev ter ugrabljanje krav, čeprav osnovne zamere ostajajo. Povrhu špil ne dobi ne večigralstva (co-op bi sedel), ne spletnih lestvic. Kompleten izdelek tako stane 2000 točk iliti 20 evrov, kar je preveč. ***Sneti***

Square Enix ● wii ● 20 EUR (2000 točk)



Igra bi lahko bila fantastična, ampak eden od avtorjev se je odločil, da se igralec pač ne sme zabavati. Nemočna frustracija je dosti boljša.

CRYSTAL DEFENDERS

Že tako obsežen žanr strateškega branjenja s stolpi je bogatejši še za en primerek. Tokrat v izvedbi Squeenixa, ki je na vse nove sobne konzole prenesel Branilce kristalov. Ti so v izvirniku tiho izšli koncem lanskega leta za mobilne telefone in paleto prenosne jabolčne trdine – ipod, iphone, ipod touch.
V vlogi defenderjev nastopajo junaclji iz Final Fantasy Tactics A2 za DS. Prav tako so iz dotične igre znane lokacije, sovragi in grafična ter glasbena podlaga. Nobena od slednjih ni po zadnji modi, a vseeno nista slabi. Zgodbe ni, špil pa je razdeljen na tri dele. V osnovnem te nauči mehanike; sledi mu naprednejši, ki poveča taktičnost na rovaš razporejanja posebnih kristalov; in naposled pride najtežji, kjer se poti napredovanja sovražnikov vejijo. Soban je dvanajst, po štiri na vsak del. V sleherni se zvrsti trideset mimohodov capinčkov, na nas pa je, da z gilom (denarna enota v Fantasyjih) kupujemo in strateško razporejamo borce, ki monstrumom preprečujejo dostop do kristalov. Teh je dvajset in predstavljajo naša življenja, hkrati pa so valuta za priklic esperjev. V skladu z zapuščino FF so to silna bitja, ki omogočajo dodatne bonuse ali hitro rešitev velike zadrege. Poklicev naših bojevnikov je šest: batine delita vojak in duhovnik, letečneže ogroža lokostrelka, copmiki zveri pa žgečkajo z magijo. Vsakega heroja je moč nadgraditi, s čemer mu povečaš moč, hitrost in gibanje, saj niso povsem statični. So sicer pritrjeni na točko, vendar se lahko sprehajajo okrog nje in v tem krogu tepejo sovrage. Med posebnosti spada tudi možnost zaustavitve dogajanja in izvajanja mikro popravkov med tem premorom.



Na levi strani je nanizana četica sovragov, kar je kul, saj lahko za šest mimohodov primerno pripraviš obrambo.



Na kasnejših nivojih odkleneš še sedem dokaj unikatnih poklicev, med drugim ustavljalca časa in ostrostrelca.

Škoda, da je igra tako monotona. Načeloma ni težka, a zna kasneje težiti s poceni porazi, kajti če enot ne razpostaviš absolutno perfektno, si lahko za pošteno kaznovan. Pri tem je ozadij občutno premalo, izhodov pa rahlo preveč. Različica za wii je razdeljena na tri ločene igre, ki jih prodajajo za nategunskih 800 pik po komadu, inačice za PS3 pa zunaj azijskega Playstation Networka še ni. Tako je optimalen nakup verzije za xbox 360 ali iphone, vendar le, če ti zelo ležijo tovrstne igre. ***Raveer***

Square Enix ● xbox 360 / PS3 / wii / iphone ● 10 EUR (800 točk)

VALKYRIA CHRONICLES DLC

Ne zgodi se pogosto, da dolpotegljive razširitve konzolastičnih špilov ne smrdijo po nategu. Ena svetlih izjem je troje spletnih dodatkov za izvrstni taktični frp Valkyria Chronicles (J185, 89), ki jih je Sega na staro celino končno privlekla osem mesecev po japonskem izidu. Skrivajo se za imeni Enter the Edy Detachment, Behind Her Blue Flame ter Hard EX Mode in so namenjeni izkušencem. Kar se tiče Hard EX, gre za skrajno otežene naključne boje, kjer nimaš tanka, sovražna umetna pamet pa je občutno bolj napadalna. Podobno je Enter the Edy Detachment, ki je ena sama, vendar hudo zahtevna misija. V njej ima glavno vlogo panična pop zvezdnica Edy, ki mora s svojo ubogo enoto ubraniti vasico v treh potezah, kar zahteva mnogo strateškega planiranja. Cilj se tekom igranja spremeni in osebe, ki jih nadzoruješ, niso kaj prida. Največja posebneža sta poženščen bazukaš Jann in pacifistka Susie, ki ne strelja niti na ukaz. Končna sekvenca je odvisna od uspeha, tako da je dobro misijo preigrati vsaj petkrat in vmes namerno kaj zašuštrati. Behind the Blue Flame pa je kampanja, ki nas postavi v kožo inženirja Johanna na strani imperija. Model mora zalagati valkiro Selvario z ragnitom in granatami, saj je ta v človeški obliki kljub ultimativnemu krepelu rhumu le naspidiran izvidnik,



Nove vsebine so pod rubriko Extras in niso pogojene s končanjem osrednje zgodbe.

ki se ne zna pozdraviti in odstranjevati preprek z granatami. V tem dodatku se zgodi, da biješ boj na več frontah hkrati. Selvaria in Janez prodirata globoko v sovražno ozemlje, ostale enote pa branijo bazi. Spočetka sta misiji dve, a prvo se da končati na alternativen način, s čimer spremeniš potek druge in dobiš tretjo. Ko z odliko končaš vse tri, se odklene četrta, kjer Selvaria nastopi v božji obliki in na bojišču dela nadmočen darmar.
Če sem izvirnik grajal glede hitrostnega dirkanja do zastave, so te misije čisto nasprotje, kajti obe dodatni kampanji sta občutno bolj strateško naravnani in ju mojstrom sila priporočam. Celo kot norec na špil pa ne morem podpreti Hard Mode EX, saj je res zapretiravan. Pot do dodatkov za evropsko verzijo je otežena, ker je evropski PS Store za nas formalno zaprt, a za odlično Valkiro se splača potruditi. Navodila so na mn3njalu. ***Raveer***

Sega ● playstation 3 ● po 4 EUR



● Grafika res ni nič blazno posebnega, a navsezadnje gre za cenejši digitalni naslov, pri katerih je poudarek dostikrat na igranju namesto na izvedbi.

COMET CRASH

Sladki biserček Comet Crash je vse prej kot tipičen predstavnik tower defensa. Izgovor za dogajanje sicer ni nič posebnega: znajdemo se na neznanih planetih, koder moramo obraniti padli komet pred sovražnim zajetjem in uničiti nasprotnikovo bazo. Vendar pa upravljamo tudi s plovilom, s katerim postavljamo tako obrambne stolpiče kot zbiramo surovine iz razstreljenih mimoidočih meteorjev. To naredi dogajanje zelo brzinsko in arkadno.
A presenečenj s tem ni konec. Sovrag ima vedno postavljeno bazo, ki jo sproti nadgrajuje, hkrati pa iz nje proti tebi pošilja valove enot. Ti niso podložni skriptam, ampak so posledica odločitev dokaj solidne umetne pameti. S tekmecem imata na voljo približno enake stolpe in enote, ki obsegajo pisano paleto hardvera. Z vsako zmago se odklene nova enota – obrambna struktura ali valilnica napadalnih oziroma specialnih enot. Razvijalci so žebljico na glavico najprvo zadeli s potrebo po spretnem razpostavljanju stolpičev v labirintastih vzorcih, ki zalego usmerijo v v razvejane tokove in jih sproti pomalicajo. Nadalje pa z zmožnostjo, da tvoji podložniki izvedejo protinapad. Zaradi obojega je Comet Crash bolj kot tower defensu podoben klasični realnočasovni strategiji z enostavnimi pravili ter naborom enot. Ker je dogajanje hitrostno in količina njega na zaslonu velikanska, saj znajo enote preseči številko tisoč, je težko prehvaliti odlično nadzorno shemo s križcem in desno gobico.
Kampanja nas precej za roko vodi skozi vseh 28 nalog, ki so presenetljivo raznolike in nikdar dolgočasne. Tekstovni namigi po propadlih misijah bodo prišli prav začetnikom, ki bodo cenili najnižjo težavnost od treh, medtem ko bo najvišja preznojila veterane. Če potrebujete pomoč, jih lahko z enim ali dvema prijateljema preigrate sodelovalno. Največja privlačnost pa je lokalno večigralstvo. Začne se na vrhuncu akcije, oskubljeno vsakršne navlake, in v njem se pomerijo največ štirje sodelujoči z enakimi orodji v rokah. Mano-a-mano, tri štiri zdaj v čisto norišnico zaradi godlje na enotnem zaslonu! Žal je tovrstna akcija omogočena samo na enem PS3, saj ni internetnosti. Škoda, saj bi v tem primeru špil lahko postal navada. Saj veste, vsak dan po risanki umivanje zob in partija Comet Crasha. ***Malta & Sneti***

Pelfast ● playstation 3 ● 10 $

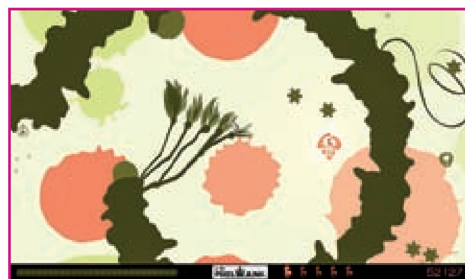


● Če iščeš dober in po možnosti izviren tower defense, je Comet Crash kot nalašč zate. Prišel je brez pompa in se urno vpisal med boljše predstavnice žanra.

PIXELJUNK EDEN ENCORE

Smrakelj se vrača, da v obsežni razširitvi edinstvene skakačine Pixeljunk Eden (J182, 85) osvoji pet novih, izvirno oblikovanih rajskih vrtičkov. Kaj je mogoče v tako dodelanem naslovu izboljšati? Odvisno od domišljije, ki je avtorjem ne manjka. Pet novih soban v Encore se od izvirnih namreč tako razlikuje, da bi jih komot izdali kot samostojno igro.
Večina novosti se odraža v spremenjeni mehaniki igranja in bolj živih okoljih, ki zdaj vsebujejo množico ugank. Te temeljijo na pobiranju koščic, ki omogočajo lebdenje, in magičnih ogledalih za prehajanje med dimenzijami. Nadalje lahko žverca, če se dotakne treh semen, sproži bombo, ki vse nepridiprave na zaslonu spremeni v obilico cvetnega prahu. To lastnost je moč uporabiti tudi v izvirnih vrtovih. Ko v dodatku pobereš vseh 25 kresničk, namečkoma postaneš spiderman in lahko po mili voljiprožiš svileno nit med skoki, česar prej nisi mogel. Oprimeš pa se lahko samo bilk, kamni ne veljajo. Z izidom novih vsebin sovpada tudi zastonjski popravek za Pixeljunk Eden, ki ne zahteva nakupa Encora in hvalevredno odpravi oziroma omili zamere izvirnika, se pravi trapasto kamero pri padanju in včasih nenatančen nadzor.
Zavoljo obilice novosti v mehaniki igranja, izredne stilistične podobe in nove avtorske glasbe rezidenta Bayona je nemogoče reči, da je Encore zaslužkarski dodatek. Sploh za tri evre. Priporočam! ***Raveer***

Sony ● playstation 3 ● 3 EUR

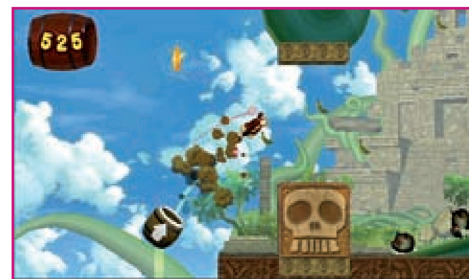


● Čeprav jim je špil uspelo približati manj nadarjeni množici, so nove trofeje zelo zajebane.

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

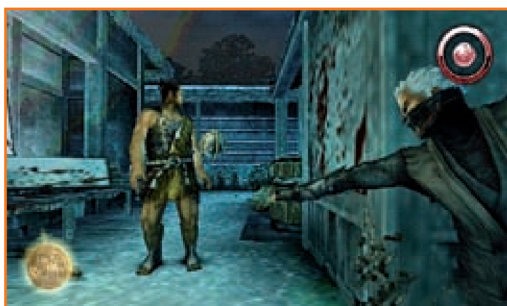
Daljinec in nunčak lahko igrata tudi bobne. Ponovna izdaja te kockine ploščade slednje torej črta s seznama opreme in nadzor delno križa z običajnim. Premikanju rabi gobica, skakanju gumb A, trzljaj z daljincem pa sproži ploskajoč sunek, ki na daljavo zmlinči sovražnike. Zgodba je neobstoječa in stopnje nametane prosto po King Kongu. Tako skačeš iz pragozda na Divji zahod in ledene planjave, jezdiš na rogatem živinčetu ter visiš s ptičjih repov, dirkaš, plavaš pod vodo in cmokaš po hecnih želatinastih ploskvah. Osrednje je pobiranje banan, ki prosto plavajo po stopnjah, lebdijo v milnih mehurčkih in frčijo iz pretepenih sovražnikov. Če obenem uganjaš vragolije, kot je odskakovanje od zidov, guganje na lianah in podobno, se izplen sadja poveča. Pri tem velja biti zelo natančen in predan, saj je od nabirke odvisno, koliko življenjske energije boš imel v spopadih s šefi. Ti imajo vsakič 500 enot zdravja in pri vsakem moraš pogruntati strategijo. Pri pretepaških opicah je treba loviti trenutke za odmero udarca, medtem ko merjascem v bučo mečeš kokosove orehe, slone mlinčiš z ananasi in ptičonom treš jajca. Kasneje srečuješ le težje različice istih tolovajev, tako da se pri dizajnu ravno niso pretegnili. Če te šef mikasti, izgubljaš banane in si glede na končno število nagrajen z grbi. Ko pri kaki stopnji pobašeš vse tri, se odklepajo novi nivoji, kar je glede na kockino verzijo novost. Sveži so tudi srčki, saj je prej vlogo življenjske energije opravljal kar števec banan. Herci so vedno največ trije in da tanka ne moreš povečati, zbode predvsem v drugi polovici igre, ko težavnost naraste. Ker je nadaljevalnih točk malo in moraš ob izpraznitvi življenj od začetka tridelnega sklopa nivojev, se zna kje presenetljivo zatakniti. No, kljub temu igra sodi med krajše. Vedeti je treba tudi, da zna biti udarjalni nadzor nenavadno naporen, ker se igralcu v vročici boja čisto odpentlja. Roke so me po nekaj dneh igranja bolele kot pri še nobenem netelovadnem špilu, kar je svojevrsten rekord. ***Navi***

Nintendo ● wii ● 30 EUR



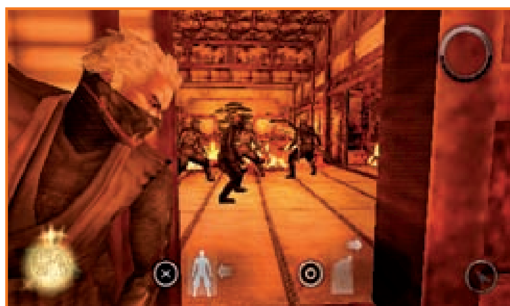
● Gorila je za skoke dokaj nesposobna. Pomagajo ji kanoni in kolegice, ki jo zalučajo v zrak.

TENCHU: SHADOW ASSASSINS



Poudarek je na tiholazenju in ždenju v sencah. Spodaj levo je fin pokazatelj, ki da vedeti, kako zakrit si.

Čeprav Rikimaru, junak serije Tenchu, ni slaboritnež kova Rjuja Hajabuse, onega iz Ninja Gaidena, ima Tenchu vseeno malodane kulten status. Za razliko od NG je bolj zvest nindžastemu izročilu, saj ne gre hitrostno sekljačino, marveč za tiholaznico. Zgodba te z odličnim vzdušjem fevdalne Japonske hitro posrka in se vrti okoli ugrabitve princese Kiku, hčere šoguna Gohde, za katerega delata Rikimaru in njegova partnerica Ajame. Predstavljena je skozi očesu prijazne vnaprej pripravljene sekvence, ki vsake toliko prekinejo igranje.



Moč je špegati okoli voglov. Ko te opazijo, imaš sekundo, da se skriješ, sicer je treba jovo na novo.

Slednjemu se privadiš, kar pa ne pomeni, da ni nerodno. Kontrolna shema kliče po drugem analognem drsniku, tretjeosebno nadzorovani junak (Rikimaru ali Ajame – razlikujeta se le po videzu) pa se zaradi nje premika ter obrača zelo okorno. Cilj v nalogah, razdeljenih na krajše dele med nadaljevalnimi točkami, se je prebiti do modrih bakel, ne da bi te opazili postopajoči stražarji, samuraji ali gejše na preži. Na koncu se je treba ponavadi znebiti še dobro zastraženega pomembneža. Po vsaki misiji te špil oceni in nagradi z dodatnimi neobveznimi misijami.

Tako se plaziš skozi temo in grmovje, skačeš po tramovih, se stiskaš ob stene, kukaš okoli vogalov in plavaš po ribnikih. Srž vsega je skrivanje po sencah in študiranje vzorcev premikanja sovražnikov, enako kot v Tenchujih za sobne konzole. Če je svetlobe preveč, upihneš sveče, nakar se premakneš in se splaziš mimo stražarja ali ga ugonobiš. To storiš na primerno zahrbten način: enega potegneš v grmovje, drugemu zlomiš vrat med visenjem s tramu (živijo, Sam!), tretjega izza hrbta pobliže spoznaš z njegovo lastno sabljo. Vsako usmrtitev spremlja nekajsekundna animacija, ki pridoda k vzdušju in kul občutku. Zlasti ker ob napadu s potiskom drsnika v eno od štirih smeri dostikrat izbiraš med različnimi pokončanji. Rikimaruju pomaga tudi nindža čut, ki ga vklopiš kadarkoli ter kaže, kam gledajo sovragi in kje so uporabni predmeti.

Te zbiraš po poti in jih ni malo: šurikeni, ribiške palice, strup, dimne bombe, malha z vodo, uporabna za gašenje bakel, ključi ... Kajpak ne manjka niti bridkih katan, ki so uporabne na več načinov. Lahko so sredstvo za odklepanje ključavnic ali pa jih uporabiš za obrambo, ko te nasprotnik zagleda. Takrat špil preklopi v prvoosebni način, kjer s potiski v pravilne smeri najprej odbiješ naskok, nakar na enak način ciljaš v vrzeli sovražnikove obrambe. Vse skupaj je mini igra po zgledu klasičnega pritiskanja gumbov v skladu z navodili na zaslonu (QTE).



Vsak uboj spremlja lična animacija, ki pokaže, kako Rikimaru nindžasto opravi s podleži.

Ko, oziroma če se privadiš počasnosti in okornosti lika, neredkim problemom s kamero in veliki temačnosti, je vse skupaj še kar igralno. Se pa začne akcija precej hitro ponavljati, saj misije niso raznolike. Podležev je le kakih pet vrst, s tem, da so si večinoma precej podobni, tiholazniške uganke pa imajo kljub vtisu odprtosti večinoma le eno rešitev. Slednje v navezi z ozkimi igralnimi prostori botruje otipljivemu občutku utesnjenosti. Ob tem so zvočni učinki in podoba docela nenavdušujoči, je pa vsaj glasbena podlaga primerno vzdušna. **64** ***Kavbojc***

Ubisoft ● PSP / wii

THE SIMS 3

Po jabolčnih drkalih gomazijo Simčki v malem, ki dobro ujamejo esenco najbolj prodajane serije iger za PC. Kot je v navadi, dobiš v igranje navideznega človečka, ki mu nato krojiš vsakdan. Pri ustvarjanju je na voljo nekaj osnovnih možnosti glede videza, obleke in značajskih potez. Ljudek se vseli v predpripravljeno hišo in že je nared za vključitev v mestno življenje. Glede službe izbira med kariero kuharja, politika, biologa in trgovca, za napredovanje pa se splača biti v dobrih odnosih s šefom. Med pohajkovanjem po mestu se srečuje z ostalimi prebivalci, ki jih mreži s čvekanjem, šaljenjem in podobnimi prijemi. Vsak sosed ima lastno osebnost in sčasoma se odklepajo nova dejanja. Ne glede na spol je možno tudi romantično golobčkanje, ki vodi vse do postelje in poroke. Zveza sicer v nobenem primeru ne rodi otrok, prav tako ni staranja. Ostalih bioloških nujnosti Simček ne prešprica, saj je treba paziti na njegovo čistočo, izločanje, spanje, zabavo in prehrano. Tu se lahko napoka prigrizkov iz hladilnika ali preplača obrok v restavraciji, a veliko bolj zaleže, če se nauči kuhanja. Živila kupuje v trgovini ali pridela na vrtu, medtem ko recepte trži lokalna gostilna.

Samo dejanje kuharije sestoji iz podigre z dviganjem in tresenjem kozic. Podobne mini igre so si avtorji priredbe za iphone zamislili tudi pri drugih veščinah. Pri servisiranju odslužene dele menjaš z nadomestnimi, dočim pri ribarjenju v mestnem parku cukneš s konzolo, da ribo potegneš iz vode. Ulov in pridelke lahko prodaš, pri čemer sistem močno spominja na Animal Crossing, tako kot urejanje hiše. Ko imaš dovolj pod palcem, vložiš v nadgradnjo in bajta ter vrt se nekoliko povečata. S tem dobiš dodaten prostor za vsakovrstno pohištvo in zabavno elektroniko, toda pravega zidarjenja ni.



Da sem se lahko razkomotila na direktoričini postelji, je bilo treba graditi na odnosu. Okno za romanco je ozko, zato teti nista lezbijki. Če si v tuji hiši preveč privoščiš, hitro letiš skozi vrata.



Soseska premore park, trgovine, nekaj služb in gostilno. Pohajkovanje prekinjajo nalagalni zasloni, shranjevanje pa je pogosto in samodejno.

Da je v igri več strukture, se Simčku stalno porajajo želje, ki segajo od novega televizorja do tuširanja v tuji kopalnici in znašanja nad sosedovo kanto. Stremenja so delno odvisna od stanja duha, vendar bodo potrebo po večkratnem preigranju in razvijanju novih likov čutili le redki. Ponavljanja je namreč veliko in mesto ostaja enako, tako da se ga po kakem tednu igranja nasitiš. Je pa res, da te špil do tedaj presenetljivo pritegne in za osem evrov dostavi vredno priredbo uspešnice z večjih sorodnikov. **80** ***Navi***

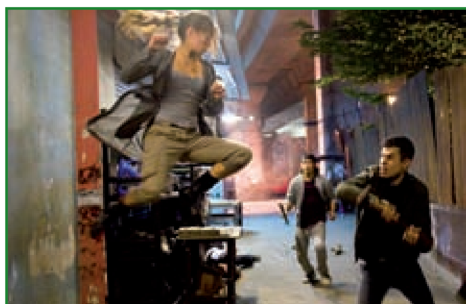
EA ● ipod touch / iphone



Druženje lahko predstavlja vir dodatnega zaslužka, saj sosedje prosijo za uslugice obliki robe iz špecerije ali tega, da greš koga klofnit. Kot v izvirniku z računala ima Sim tudi tu inventar.

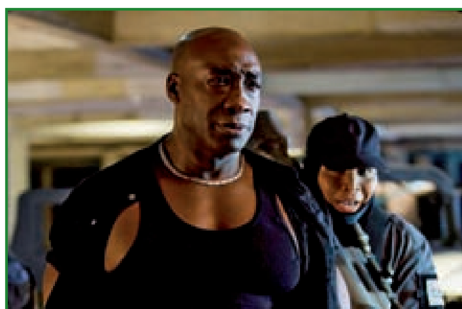
STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI

Zen. Globoko diham. Z globokim grlom, v katerega so me ravnokar posilili z drekavo klobaso od filmske katastrofe. A temna občutja se v meni ne budijo upravičeno. Vse je namreč vprašanje pričakovanj. Na ta kos barvitega govna sem lahko jezen samo, če sem karkoli pričakoval. In pričakovati dober film po seriji pretepačin, katere bistvo tiči v milisekundnih vnosih ukazov in taktično-miselnem igranju, ne v zgodbi pa karakterjih, je norost. Zatorej ne smem biti ihtav. Ostati moram miren. Ommm ...
... mmma, kurc. Priznam. Imel sem pričakovanja. Liki iz Street Fighterjev so kultni, iz štorije o kriminalni organizaciji Shadaloo, ki jo vodi M. Bison, pa bi se dalo naplesti nekaj prebavljivega. In saj spočetka je videti, da tako celo bo. Vidimo malo Chun-Li, hčer bogataškega poslovneža, ki se zaplete v težave z Bisonom. Potem Chun-Li zraste in gre iskat mojstra Gena (Robin Shou – Liu Kang iz filma Mortal Kombat, ironija) v Bangkok, koder se odvijeta obračuna z Vego in naposled z Bisonom. Vmes strašita Interpolov policist (Chris Klein – polizanec iz Ameriške pite) in njegova lokalna bejbetina, ki sta tam samo zato, da sta. Kristin Kreuk je luštna in poseduje več kot pol ducata obraznih grimas, za vlogo Bisona pa je režiser Andrzej Bartkowiak najel dokaj znanega blondinca Neala McDonougha, ki si za to priliko nadene isti psiho izraz kot v Razočaranih gospodinjah. Balroga upodobi mastni zamorec Michael Clarke Duncan, ki je prehodil dolgo pot od vloge anal-iziranega gimpa v Šundu. Pohvalno je, da vsi ne planejo takoj v pretep, marveč se scenarij loti razvijanja lika Chun-Li in nadevanju moralnega okvirja.



Zgleda fino, kaj? Ta borba še najboljša v vsem filmu. Kar pomeni, da je le precej zanič.

A film po začetne četrt ure nepovratno zgrmi v brezno debilnosti, nelogičnosti, dolgočasnosti, grozne igre, kmetavzarskega nastopaštva in lažnega misticizma. Nebulozam ni ne konca, ne kraja, od naivne vodilne ideje, da se Chun-Li in Gen plemenito borita za uboge ljudi, medtem ko jih Bison izkorišča, prek likov, katerih bedarije so skregane tudi z njihovim miniaturnim razvojem osebnosti, do imbecilnih spodrsljajev v elementarni logiki. Bison recimo končno ujame Chun-Li, nakar je ne ubije, niti je ne fenta Balrog, ampak jo pustita v družbi dveh klepcev. Ta jo skušata ubiti tako, da jo obesita na noge s stropa. Itak. Ali pa stražarji Chun pol ure streljajo, nakar jo dobijo v kot samo zato, da lahko namerijo vanjo in rečejo "STOJ!" Oziroma ji negativci pošljejo naproti cagastega Vego, ki je tak lojz, da je boj tako epski kot spopad Damjana Murka in Domna Kumra.
Res, nivo kretenizma je EPSKI in pri moji veri, da je bil prejšnji film SF z Van Dammom in Kylie Minogue boljši. Vsaj trudil se je in Van Damme obvlada karate.



Upanje, da bo Michael Clarke Duncan izvedel karkoli iz Balrogovega arzenala, je jalovo. Raje srepi.

Tu sta McDonough in Duncan geriatrika, Kirsten Kreuk pa je za vlogo ženske, ki se tepe, ena najslabše izbranih igralk v zgodovini. Ne le, da ima noge širine zobotrebcev, namesto da bi kot Chun-Li iz igre hodila po mišičastih kungfujskih stebrih, o borilnih veščinah ima toliko pojma kot Boštjan Romih. Ne poseduje niti trohice moči in elegance, trademarkovski helicopter kick pa izvede tako patetično, da umreš od smeha. Verjetno ji režiser zato, ker ve, da baba nima pojma, v roke stalno tlači orožja. Orožja v SF?!?!? Poleg tega Kreukovca po začetni dramatiki spolzi v nastop na nivoju povprečne porno zvezdnice. Najbolj grozno je, ko skuša v diskaču ustvariti lezbaško energijo z azijatsko lovačo, pri čemer sta vzburljivi toliko kot zaležana povštra z oblogo iz klošarjeve nočne sline. A tudi Bartkowiak si ne zasluži odpustka, saj še tiste redke borbe kvari z obešanjem protagonistov na kable, kar prispeva k čudno lebdečim telesom in s čimer je onečastil že Romeo Must Die ter Cradle 2 Grave. Zopet pa nažira tudi z neustreznim vsiljevanjem MTVjevskega hiphopa. Ej, Poljak si, ne črnec iz geta, in nismo v Los Angelesu, okej?
Drugih likov iz igre ni, Kena, Rjuja in ostalo kompanijo le omenijo. Pri čemer se film prav potrudi, da bi razpizdil fane. Robin Shou namreč, kot bi se delal norca, ekstra poudari napačen izgovor imena 'Ryu' ('Raju' namesto 'Rju' ali vsaj 'Riju'), kar je klasičen način za prepoznavanje SFjevskega analfabeta. Izklop, resignirana tišina, Street Fighter 4. Zen. ***Sneti***

Z Legendo o Čunki (čeprav na koncu ni niti najmanj jasno, zakaj naj bi šlo za legendo) hoče Capcom iztržiti nekaj denarja na devedeju in blu-rayu. Ne dajte mu ničesar, arrr ... rrraje nasprotno.

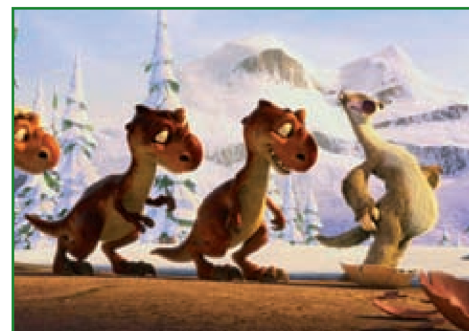
ICE AGE 3

Poletje je hecen čas za risanko o ledeni dobi, a to tretjega dela prazgodovinskega cirkusa ne moti. Mamut Manny z družico Ellie pričakuje naraščaj, kar starševsko slo zbudi tudi v ostali druščini. Lenivec



Buck se med dinozavri dobro znajde. Ostali so v primerjavi z njim kot zavaljeni nemški turisti.

Sid si tako prisvoji tri jajca in postane skrbnik šopka tiranozavrskih otročajev. Da je logiki in ekstinkcijskemu časosledju približno zadoščeno, smrkolini izvirajo iz izgubljenega podzemnega sveta, v katerem uspeva ekosistem živih fosilov. Sid se tako zaplete v nenavadno razmerje s pravo dinozavrsko mamo, kar je čisto na ravni Osla in Zmajevke iz Shreka. Celo zmešani veveriček faše družbo, ki je enako usekana na hrastove plodove. Gonja za želodi spet začinja dogajanje, čeprav je opazno izgubila na udarnosti. Nekaj zaradi iztrošenosti, veliko pa tudi zato, ker je že v osrednji zgodbi dovolj neglobinskega rompompoma. Sabljasti tiger Diego je tokrat bolj na obrobju, kakor tudi pobalinska oposuma Crash in Eddie. Od igralcev se večidel vračajo ustaljeni glasovi, ki jih lahko v kinih poslušamo v izvirni ali slovenski zasedbi. Izjema je mamut (Ray Romano), ki ni več Jonas, ampak Jure Mastnak. Nova sta tudi Simon Pegg oziroma Jan Bučar v vlogi podlasičjega Robinzona Bucka. Za Leguizamovega Sida prepričljivo seslja Jernej Kuntner, namesto Queen Latifah je Ellie Nina Valič, pri Diegu pa Denisa Learyja nadomesti Sebastijan Cavazza. Kot postaja vse bolj samoumevno, je pri sinhroniziranki na izbiro tudi 3D verzija. Vratolomnih prostorskih učinkov tu



Dinozavrski vrtec je zalogaj, ki se Sidu pričakovano zatakne v gofljі. Ali je nemara obratno?

ravno ni, čeprav bogato krzno v treh dimenzijah pride lepo do izraza. To je pač izdelek, ki bolj stavi na luštkanost in videz kot na dovršeno zgodbo. Ta je na hitro spacana, neenakomerno namazana in se proti koncu poldruge ure opazno vleče. Končni vtis k sreči dovolj potegne na prisrčno noto, da izdelek nekako obdrži v meji gledljivega. Vzeti je pač treba v zakup, da kake naprednosti in ostrine v Ice Age 3 ni iskati, saj je s prijaznostjo in razigranostjo ukrojena predvsem po otroškem okusu. ***Navi***

Staromodne živali že izvajajo paritvene plese.

TRANSFORMERS 2

V enem od prizorov Transformers: Revenge of the Fallen se šeptrljavi junak Sam Witwicky dotakne nečesa dragocenega, toda v naslednjem trenutku ta stvar razpade v prah. Nekaj, kar je opazoval, si želel in se za to boril, kar je bilo od daleč videti tako perfektno, obetajoče, rešiteljsko. Nato pa ... prah. Vendar to ni nič čudnega, saj je opazovanju posvečen ves film. Že Sam (Shia LaBeouf) in njegova punca Mihaela (Megan Fox) se zgolj gledata in romantično trepetata, namesto da bi se zažvalila in konzumirala svojo neverjetno zvezo lepotice in mevže. Glavar Deseptikonov, Padli, od daleč opazuje Zemljo in čaka, da se bo vrnil, ko bo Optimus Prime kot edini resni nasprotnik spušil, pot pa mu tlakuje Megatron s kompanijo. Ah dajte no, kot da niste vedeli, da ga bodo obudili – ljudje ga pač niso razstavili na koščke in

vsakega posebej vrgli v vulkan, ampak so ga zadegali na dno morja, kjer priročno konzerviran čaka. Preganjavični agent Simmons (John Turturro) pa čaka v trgovini z mesom svoje mame, da se karkoli zgodi, in na spletu opreza za podatki.



Bay znova obišče svoja prejšnja hita Armageddon in Pearl Harbour, vidimo pa tudi poster Bad Boys 2.

Vsi torej samo čakajo in gledajo. Pri čemer imajo čisto prav, saj nastane težka pizdarija, kakor hitro karkoli storijo. Dragocenosti, ki se jih dotikajo, razpadajo po tekočem traku. Celo naključna sponzoruša s faksa se spremeni v gigersko ostudo. Kot bi Michael Bay, hollywoodski auteur, ki bi znal na bibličen način posneti nabiranje ušesnega masla in je za T2 zapravil dvesto milijonov dolarjev, na ves glas drl: to je film, ki ga je treba gledati od daleč! Kakor hitro se ga boste dotaknili, bo počil! Kot balon, na katerega pritisneš vročo grebljico. Kot tista stvar, ki si jo Witwicky želi (poleg tega, da bi dobil erekcijo in Foxico končno pritisnil, kot je treba, da se ji ne bi bilo treba onegaviti s striperkami). Bay pravi: samo glejte, ne razmišljajte, kajti vaše misli so smrtonosen dotik. Glejte moje čudovite, razbijaške, že prav umetniške kadre s plapolajočimi lasmi, sestavljajočimi se in razpadajočimi veleroboti, sončnimi zahodi, helikopterji, primarnimi barvami, še več sončnimi zahodi, počasnimi posnetki, joški in še več helikopterji. Glejte, kako vsak delec transformatorjev v ducat sekund dolgih sekvencah pade na svoje mesto. Glejte, kako razpadajo Pariz in letalonosilke, kako silovito Autoboti in Deseptikoni oživijo na gozdnih poljanah ter v egiptovski puščavi. Glejte! Samo, lepo vas prosim, ne razmišljajte. Ne razmišljajte o humorju za ameriške najstnice. O teflonski, ledeniški, otroški ljubezni, ki bi bila preveč čistunska za najhujše viktorijanske puritance. O klišejskosti, ki preveva vse, celo videzno čudoviti robotski razčefuk. O kopiranju od vsepovsod (Gremlini, Vojna zvezd, Terminator). O tem, kako to, da se film otvori v Šanghaju, kjer je vse polno ameriških vojakov, pa niti enega kitajskega. (Naj se ve, katera je edina velesila!) O tem, kako to, da so Deseptikoni naenkrat tako občutljivi na ogenj ameriške vojske (razlog: krepko je plačala, da jo v filmu opevajo z vsemi topovi). O tem, kako znajo konzervniki na lepem oponašati človeško kožo. Ne. Ne razmišljajte. Ne tolcite s svojimi neusmiljenimi logičnimi kladivi po tem kot las tankem kristalnem obroču. Ne bezajte v ta milni mehurček – v tanko, barvito opno, ki je videti čudovita, a je docela prozorna in znotraj katere ni nič. Glejte in bodite tiho, kot roboti brez Allsparka. Kajti če ste to, je Revenge of the Fallen perfekten film za vas. Prazen, mrtev film za prazna, mrtva bitja. ***Sneti***
Transformerji že tresejo Tuševe kinematografe.



Simpatični Bumblebee izkaže še največ domišljije v filmu z radijskimi izrezki, s čimer nadomešča govor.

ZACK AND MIRI MAKE A PORNO

Dajmo najprej razčistit, da ne bo kdo še leta godel za mano, kako sem pristranski: Kevin Smith je car. Njega boli kurac za vse in snema filme, ki mu jih je kul posnet. Pa čeprav zmeraj z njimi koga razpizdi. Ponavadi vsaj tiste, ki mislijo, da Star Wars ni najbulši filem useh cajtov. No, dosti o tem. Smith je kralj, ostali so pusiji. Njegovi filmi so evangelij.



Žmohtnih scen filmu ne manjka. Smith meje nagravžnosti z izjemo ene scene vseeno ne prestopi.

Zack and Miri na prvi pogled ne spada v opus priljubljenega bradača, saj gre za podobno deviacijo, kot je bila pet let nazaj Jersey Girl. Nič Askewersa, torej. To potegne za sabo nič standardnih igralcev (dokler to pomeni nič Faflecka, sem ZELO ZA). Z izjemo Jasona Mewesa, ki pa itak mora biti notri, da pokaže rit in jajca. Nosilni vlogi je zaupal Sethu Rogenu in Elizabeth Banks, ki sta bolj v Apatowovem taboru, vendar v njegovo mineštro padeta, kot da sta zanjo ustvarjena. Kar ni čudno, če vemo, da je Smith pisal scenarij z njima v mislih in se celo ustil po medijih, da bi s snemanjem čakal, dokler bi oba ne bila na razpolago, magari dvajset let. Granny porn, hehe. Če v podporno ekipo dodamo nekaj standardnih Kevinovih statistov, kot posladek pa še Traci Lords v vlogi zadovoljevalke moških potreb in Justina Longa (Mac guy) kot flambojantnega pedra, se človek vpraša, ali taka zasedba scenarij sploh potrebuje.
In prav tu je šibka točka. Temelj filma tvorita prijatelja različnih spolov, ki se poznata od malih nog, a si ne priznata, da se imata rada. Ker sta tako brez denarja, da jima sredi zime odklopijo štrom in ogrevanje, se odločita posneti amaterski porno film. Evo komedije. Dodajmo ostrojezične dvoboje, poveličevanje Vojne zvezd, mastno dozo preklinjanja, goloto, dokaj konkretna porivanja, porcijo ritnega prebranca direkt na fris in Jasonova bingljajoča jajca. A hkrati film skozi vso to svinjarijo ostane naivno preprosta, čeprav milijonkrat povedana ljubezenska zgodba.
Pravi artfagi bodo na tem mestu poskočili in v en glas rekli aha, pa nas je Smith spet božansko nategnil. Dokazal je, da niti popolno svinjepisje ne more zamazati lepote ljubezni in da je Rogen človek, ne prašič. (O Mewesu so mnenja še deljena). Bolj običajen gledalec pa se bo pač smejal ob večinoma zelo posrečenih kosmatih vicih, imel urico in pol nedolžne zabave in imel v prsih še vedno lep topel občutek, čeprav bo na štorijo kmalu pozabil. Če že ne boste šli v kino, si ga privoščite vsaj na ploščiču. ***Quattro***
Zack in Miri nasladno vzdihujeta v kinih že od 24. prejšnjega meseca.

BRÜNO

Angleški komik Sacha Baron Cohen je zasebno presenetljivo uglajen judovski šarmer. Nihče ne bi rekel, da mu v glavi tičijo najmanj tri zmešane osebnosti: hiphoper Ali G, Kazahstanec Borat in avstrijski gej Brüno. Liki so vzklili konec devetdesetih in zrasli z oddajo Da Ali G Show, nakar so kmalu pričeli snemati filme. Prvi je prišel Ali G Indahouse, v katerem je (ne)slavno omenjena tudi Slovenija oziroma grdota naših žensk. Še bolj udaren je bil pred tremi leti Borat. A pozabite zdaj ta fosila, kajti to poletje kot tretji gejšketir uleti Brüno!
Kot pri Boratu je tudi tu srž v kratkih skečih, ki so ohlapno povezani v zgodbo. Brüno na domači sceni dobi nogo in odide po srečo v Ameriko. Velik del filma sestavljajo na pol dokumentarni posnetki naplahtanih ljudi, po čemer je Baron Cohen posebej znan. Kar presune te, kako predrzen je s svojo nebrzdano homoerotičnostjo in kako neznansko smešno je vse skupaj. Za intervju je recimo poiskal pravega terorista in se poigral z nič hudega slutečima predstavnikoma Palestincev in Izraelcev. Za snemanje finala je v areno zbobnal več kot tisoč ljudi, ki so bili prepričani, da bodo večer preživeli ob ogledu pravomoških pretepov. No, tako daleč, da bi se dotaknil preminulega rojaka Haiderja, Brüno sicer ne gre. Obenem so zaradi smrti Michaela Jacksona tik pred zdajci izrezali odsek s sestro LaToyo. Ob koncu, ki pride že po 82 minutah, čaka še posebno presenečenje, da samo obsediš in se obnemoglo hihočeš.



Eden vrhuncev filma je Brünova raznolika garderoba, v kateri se je pojavil tudi na premierah.

Podobno kot Borat je tudi Brüno trapasta parodija in ostra satira, le da s še večjo mero strukture in srca. Norčuje se iz kolesja šovbiznisa, posvajanja afriških sirot, bulimije, bolestno ambicioznih staršev in sploh vseh sort stereotipov. Kdor ima šibek želodec za zelo eksplicitne gejevske norčije, bo sicer iz minute v minuto bolj zelen, ampak taka je pač cena. Da je vse tip top, so Brünu za film dali novo frizuro, debelo plast lip glossa ter mu razen strateških pobrili sleherno dlako na telesu. Ostale posege okrog zadka vam bo pa že sam v detajle razložil. ***Navi***
Brüno že preizkuša medenične mišice. Le pazite, da vam ne uide v hlače!

ŠČEGET VSEMIRJA

V oštarijo vstopijo Fart Vader, Jabba the Butt in Poop Skywalker … Smeh ali zeh? Case si ogleda zvrhan pehar sodobnih parodij na temo Zvezdnih vojn in vtise do bralstva ponese z jedijskim zanosom.

Za vstop v kremasto moštvo so potrebni rekviziti posebne sorte. Za začetek moraš znati razlikovati vsaj med glagoli in pridevniki, biti lep ali bogat, imeti plodovito sestro ter si lastiti najmanj dva zaboja lego kock. A dostop do fuk kotička na uredništvu ti je vseeno onemogočen, če nisi poleg naštetega goreč pristaš filmske sage Star Wars. Oziroma vsaj zagrizen treki, kar smo nejevernikom dokazali z vedežem v prejšnji cifri. No, šalo na temno stran, o Zvezdnih vojnah v Jokerju radi pišemo, vendar opus Georga Lucasa nekateri jemljejo čisto preveč resno. Če ste imeli to srečo, da ste v tujini obiskali katerega od tradicionalnih SW-shodov in ste morali zavoljo ene same žal besede bežati pred hordo jeznih klonov chewbacce, že veste, o čem je govora. Čudno zato ni, da je na podlagi zanesenjaškega gibanja okoli sage zrasla grmada šaljivih umotvorov, ki na vse pretege brijejo norca iz zvezdnovojnih izvirnikov. Najdejo se humorne bukvice, zafrkantski stripi in gledališki skeči, predvsem pa filmske, televizijske ter internetne parodije. Ker je slednje robe kot peska na Tatooinu in po kvaliteti hudo niha, boste v nadaljevanju seznanjeni z izbranimi izdelki, ki jih gre priporočiti vsakomur (nekatere sicer z rezervo), ki mu dogodivščine Lukca Nebohodca, Hana Sola in ostalih galaktičnih herojev niso tadžikistanska vas. Ne glede na to, ali mu v predalu počiva modelček millennium falcona ali plastična replika Spockovih uhljev. Čitajte dalje, torej, in naj bo farsa vedno z vami!

Fanboys

Ko je govora o celovečernih zvezdnovojnih parodijah, mimo kultnega Spaceballs kajpak ni moč iti (več v okvirju). Ampak ta je zgodovina, dočim se je pod drobnogledom fanovske javnosti pred meseci znašla neodvisna pelikula Fanboys, za katero je spočetka kazalo, da velikega platna sploh ne bo ugledala. Zdaj je tu. V naše kraje je ne bo, a nič zato, saj je to šolsko, nemalo banalno, toda pod črto zabavno komedijo že moč najti na ploščkih. Ali, če ste skorbutni in podpirate gusarje, na paginah s torrenti.

Zaplet gre nekako takole. Piše se leto 1998, ko se na lokalni zabavi snide stara druščina SW-zanesenjakov. Sanjavi Linus, čupavi Hutch, računalniški očalar Win-









Lucas je bil med prvimi, ki so si ogledali zgodnjo različico Fanboyev. Kar je ironično glede na štorijo filma. Menda je bil navdušen (kakršnakoli reklama je dobra reklama?) in je snemalcem dovolil uporabo izvirnih zvočnih efektov.

dows in risarsko nadarjeni Eric si niso več tako blizu kot v srednješolskih časih. Toda ko se izve, da je eden od prijateljev obolel za rakom in bo v večna lovišča odpeketal pičla dva meseca pred svetovno premiero Epizode I, se odnosi med pajdaši hitro zgladijo. Na noge se klapa tako odloči postaviti nezaslišan plan iz otroških let: vtihotapiti se v bajeslovni Lucasov Skywalkerjev ranč sredi Kalifornije in bradatemu režiserju odtujiti filmski kolut z zgodnjo različico Grozeče prikazni. Bi šlo lahko sploh kaj narobe? Ee, marsikaj, če imajo prste vmes osovraženi trekiji, s katerimi se potujoča banda prvič spopade sredi mesta Riverside, rodnega kraja kapetana Jamesa T. Kirka. Ti pa so kakopak le ena od vrst čudakov, ki jih tovarišija sreča na poti do dežele pod Švarcijevim protektoratom.

Kul je, da navzlic obrtniški naravi filma v stranskih vlogah uzremo manjši regiment holivudskih znancev. Ikonski igralec Danny Trejo je denimo hipijevski mehanik, ki tovarišiji popravi hecni A-teamovski furgon, dobrosrčna zdravnica je Carrie Fisher (princesa Leia), zadnje čase vsepovsod prisotni Seth Rogen zaigra maščevalnega glavarja trekijev, svoji minuti slave pa dočakata celo večni William Shatner in šaljivec Kevin Smith (Silent Bob iz Clerks). Rdeča nit Navdušencev, ki je v srži road movie in zgodba o prijateljstvu, je sicer predvidljiva ter pretežno neizvirna in ni brez stereotipnih kočljivih situacij iz prežvečenih ameriških najstniških komedij. Obisk igralnice v Vegasu denimo ne izostane, prav tako incident v homoerotičnem baru. A vidi se, da je bila reč vkup dana s srcem, obenem pa si često ne moremo pomagati, da se ne bi iz srca nasmejali besednim izmenjavam, ki se nanašajo na fanatično poznavanje Star Wars univerzuma, ter odpuljenim razlagam dogodkov iz filmov, s katerimi od časa do časa postrežejo protagonisti. Pomaga tudi, če smo med ogledom pod blagim vplivom kake opojne substance. Ahem. Pomembno je le, da Fanboye zaužijemo s primernimi pričakovanji.

Modra žetev

Blue Harvest je naslov televizijskega speciala risankaste serije Family Guy, ki je marsikomu nadomestila danes precej razvodenele Simpsone. Zadnje sezone se po stimulaciji krohotanja z začetnimi na žalost ne morejo primerjati, toda z Zvezdnim vojnam posvečeno daljšo epizodo, ki je na voljo kot samostoječa natlačenka, so avtorji zadeli Bobo Fetta naravnost v čelo. "Dolgo tega, a začuda vseeno v prihodnosti ..." Že pregovorni uvodni leteči tekst trga gate, nič manj mojstrsko pa niso izdelani pripetljaji, ki sledijo. Največ smeha odnesemo, če smo seznanjeni z liki in tipičnim humorjem Družinskega deca. Ni pa to nujnost, saj se zadevščina bavi z dokaj direktnim parodiranjem znamenitih scen iz Epizode IV, ki so itak domače sleherniku. Princesa Leia se mora pri snemanju hologramskega sporočila ubadati z muhastim okenskim vmesnikom robotka R2-D2, dočim se C3PO poonegavi z igličnim tiskalnikom. Nadalje izvemo, da je šibka točka Smrtne zvezde posledica estetska izbire arhitekta in da se pederastičnemu Obi-Wanu dvigne samo, ko je v bližini Luke. Žaromeč, to je. Mala kanalja Stewie je kot razumevajoči Darth Vader perfektna izbira, enakotako pa so ustvarjalci zadeli v polno z nadetjem novih vlog ostalim rednim karakterjem iz nizike. Peter nastopi kot obilni Han Solo, Lois je Leia, gobcajoči pesjan Brian pa, jasno, Chewbacca. Na koncu se avtorji pošalijo še z dejstvom, da jih je pri parodiranju Zvezdnih bitk prehitel piščančji konkurent. Skratka, klasika.

Mehanski piščanec

Robot Chicken, torej. Zvesti gledalci humorne nadaljevanke, v kateri blestijo plastične oziroma glinaste figurice, vrhunsko animirane s snemalno tehniko stop-motion (to je tisti bavbav, pri katerem makete slikajo v zaporedih položajih, sličice pa nato povežejo v animacijo), so vedeli, da je bila namenska epizoda na temo Star Wars le vprašanje časa. No, naposled so dobili kar dve, v pripravi pa je bojda tudi že tretja!

Formule serije ameriški kreativci za to svečano priložnost niso dosti spreminjali. In prav je tako, saj kolaž kratkih skečev, v katerih se zvezdnovojna zapuščina pomeša s pop kulturo in prizori iz vsakdanjega življenja, izpade nadmočen ter pričakovano zabaven. Takšna je že priredba ponarodele uvodne sekvence nizike, v kateri nori znanstvenik povoženega piščanca mutira v mehansko prikazen. Le da kokoška v tem primeru postane Darth Vader, njegov kreator pa je seveda Palpatine. V sledečih prizorih smo priče spoznavalnemu tečaju oficirjev na Zvezdi smrti, kjer jim inštruktor izda, da si črni astmatik sploh ne lasti moči davljenja na razdaljo. Se je pa v njegovi pri-





Han Solo je 'edini igralec, ki mu SW-filmi niso uničili kariere'. Za odštekanost obeh kovinkotov je kriva vrečka s travo, dočim se TIE-fighterji tako imenujejo zato, ker jih pilotirajo Tajci.

SPACEBALLS

Vesoljska jajca celo med strastnimi ljubitelji Mela Brooksa nikdar niso slovela kot režiserjev najvišji podvig. Vseeno pa ta komedija iz daljnega 1987. nosi dober del zaslug za vse parodistične zvezdnovojne umotvore, ki so jo nasledili. Oni, ki smo si Spaceballs ogledali v rosni mladosti, najbrž ne bomo nikdar pozabili vaderskega Dark Helmeta, yodovskega Jogurta, pol človeka, pol psa Barfa (zaigral ga je preminuli, krivično spregledani komik John Candy) ter vrste zajebantskih namigovanj na sorodna znanstvenofantastična dela iz osemdesetih (Star Trek, Alien). Kakor tudi ne peščice kultnih skečev, denimo onega, v katerem predsednik Skroob podrejenim vojščakom zabiča, naj puščavo, kamor se je zatekla princesa Vespa, prečešejo podolgem in počez. To bistroumneži seveda storijo tako, da po pesku vlečejo velikanske glavnike. In se v dvomu sprašujejo, ali niso ukaza nemara vzeli preveč dobesedno. Hehe. Staro, a neprecenljivo.





Komu boš kot imperator zaupal tegobe o gradnji Zvezde smrti in polomijah učenca, če ne frizerju? Jar Jar Binks je v Robot Chickenu enako neznosen kot v filmih. Le da so imeli avtorji več jajc kot Lucas, zato zmene svoj mizerni obstoj konča v vesolju. Spodaj je priročniški primer incesta.

sotnosti modro pretvarjati, da si jo, kajti sicer bi v jezi vse skupaj pokončal s svetlobno gorjačo. Druga epizoda se odpre s sarkastičnim Bobo Fettom, ki v naselbini starwarskih plišastih medvedkov (Ewokov, duh) uprizori krvavo jebačino. Najame ga zlobni imperator, ki ima Vaderjevega fušanja pri zatiranju upornikov čez glavo ("Ne morem te več držati za dlan, Vader! Dlan, ki jo imaš po moji zaslugi, naj dodam!!"). Se nemara sprašujete, kako je Anakin zmogel neusmiljeno pokončati nedolžno jedijsko deco v templju? Nič lažjega. Predstavljal si je, da pleše sredi sončničnega polja ter ves blažen ruva rumene rastlinice. In tako dalje. Solze smeha so neizbežne.

Za dvojec DVDjev, koder domujeta dvajsetminutni epizodici, v večini spletnih štacunah zahtevajo plačilo polne cene. Vedite, da se splača.

Vojna palcev

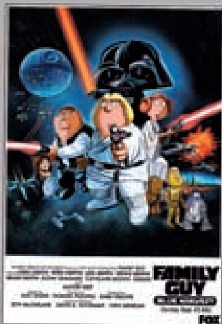
Kaj bi se zgodilo, če bi v vesolju bivali palci in se med sabo kregali? Dobili bi Thumb Wars: The Phantom Cuticle, polurno animiranko, v kateri se kmetavzarska cmera Loke Groundrunner poda na reševanje princese Bunhead, ki je padla v šape okrutnega Black Helmet Mana. Mladca na potovanju v neznano spremlja mentor Oobedoob Scoobi Doobi Benubi, samooklicani 'človek z najbolj bebastim imenom v znanem univerzumu', kmalu pa se jima na pustolovščini pridružijo še odpadniški zapeljivec Hand Duet, dlakavi Crunchaka ter robotka Prissypeo in Beeboobeep. Edinole dotična zbrana druščina more namreč uničiti tisto, er, veliko nevarno stvar, ki jo v skrivnem sektorju galaksije gradi zlobnozlobni imperij. Le tako se bodo zatirani palci lahko spet ponosno dvignili!



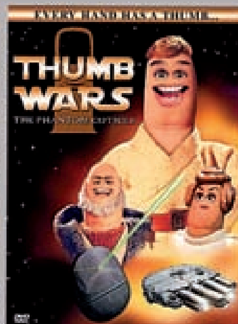
Thumb Wars je dokaz, da za kvalitetno animiranko ne potrebuješ računalniške farme, milijarde dolarjev in nešteto umetnikov. Ogledati si ga velja že samo zaradi nadmočne obrazne mimike placev.

Zveni rahlo neumno, pravite? Saj je, kar pa itak velja za dosti ZV-parodij. Tudi tej klasični humoreski so muza pripetljaji iz filmskega Novega upanja, dosti bolj kot z blazno izvirnostjo in svežino pa se more pohvaliti z duhovitimi dialogi ("Cmerjenje je za dojenčke, male punčke in moške, ki so jim ravnokar izruvali ušesa." / "Loke, sin moj, pridruži se mi na nohtasti strani palca!"). Ter z božanskimi vizualnimi učinki, ki jim botruje futuristična tehnologija 'thumbation'. Ne, saj ne. Strašni trik tiči v tem, da like, kamor spadajo tudi zemeljska in vesoljska plovila, v Palčnih vojnah predstavljajo ustrezno našemljeni človeški palci, katerih ksihte so oživili z računalniško animacijo.
Šteje končni učinek in ta je v Thumb Wars odličen. Najbolje bo, ako si ga na devedeju privoščite v kombinaciji z ostalimi epizodami iz režalne serije Thumbs! (Frankenthumb, Bat Thumb, Thumbtanic ...).







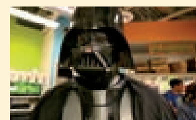


Verjetnost, da bi devedeje v pričujočem prispevku predstavljenih smešnic našli na policah slovenskih štacun, je manjša od Leijnih jozeljnov. Alternativi sta tisti stari: naročilo iz tujine ali komunizem.

SMEH Z VSEMREŽE

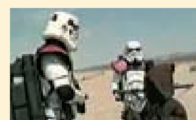
Dobra štartna točka je stran *Atom.com*, ki redno poroča o najboljših amaterskih in (pol)profesionalnih izdelkih nadebudnih Lucasovih fanov. Večino jih seveda najdete tudi, če v Google ali YouTube vtipkate 'Star Wars parody'. Zavedati se je treba le, da je ščiša neprimerno več kot dobre robe. V kvestu za iskanje boljših poguglajte za 'Vader Sessions' in 'George Lucas in Love'.

Chad Vader



Medtem ko Darth Vader v vsemirju išče rešitve, s katerimi bi zavdal uporniški drhali, se na Zemlji njegov brat Chad sooča s tegobami, ki jih prinaša služba menedžerja v blagovnici z jestvinami. Ako vas zanima, kako bi znamenite vaderske fraze zvenele med pridiganjem delavcem ("You have disappointed me for the last time!") ali sredi večerje v restavraciji ("I command you to bring us menus!"), vam drugod ni treba iskati.

Troops



Serijo Cops najbrž poznate. To je tista ameriška dokumentarna oddaja, v kateri snemalna ekipa sledi decem in babam v modrem pri opravljanju vsakodnevnih službenih aktivnosti. Povsem isto se dogaja v stilistično enakih Troops, le da policijo nadomestijo tradicionalni imperijski snežaki, ki javni red in mir vzdržujejo na puščavskem Tatooinu. V profesionalno izdelanem desetminutnem filmčku, ki je na internetu debitiral že ducat let tega, smo priča dvema intervencijama: rutinskemu pregledu lokalnih nepridipravov, ki se izkažeta za tihotapca droidov, in posredovanju pri družinskem prepiru Skywalkerjevih. Obe se končata z eksplozijo nečesa :).

Pink Five



Hecna trilogija Pink Five pred žaromete postavi Stacey, pilotko x-winga, ki so jo v dimenzijo Zvezdnih vojn očitno preselili direktno iz kamrice kake čezlužniške najstnice. Nihče drug ne bi namreč v istem stavku tolikokrat uporabil izrazov 'like' in 'totally'. V drugem delu (Pink Five Strikes Back) se heroina poda na planet Dagobah, kjer se tako kot Luke – čeprav v rahlo bolj komični izvedbi – sreča z Yodo, v poslednji epizodici (Return of Pink Five) pa jo pri reševanju Hana Sola v seksi bikiniju za las prehiti princesa Leia. Med čik pavzo bi morala reč sesti zlasti predstavnicam nežnejšega spola.

Hardware Wars



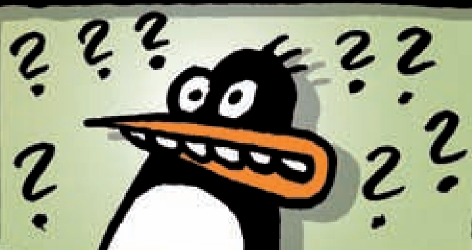
Ne vem, kdaj točno je George Lucas izjavil, da so Strojne vojne njegova omiljena vojnezvezdna smešnica. Ampak moralo je biti nekje okoli leta 1977, ko se je reč komaj slabih sedem mesecev po izidu prvega filma premierno zavrtela v kinih. Za današnje komične standarde je ta očaška parodija, ki črpa iz Epizode IV, malce preživeta. Ni pa brez vrednosti. Drugače na festivalu Star Wars Fan Film ne bi prejela 'prestižne' nagrade za pionirstvo. Če ne zaradi drugega, si jo gre zavrteti zavoljo zgodovinskega pomena.

KAJ JE TO?

ZAKAJ
KAKO
ČEMU
ALI SPLOH

UGANI IN TUDI TI PREJMI...
... RAZVEDRITEV.

KAJ IZGLEDA KOT PINGVIN, TEHTA TOLIKO KOT PINGVIN IN NI PINGVIN? (BOUJ-RJOHZJO, U.K. RJOHZJO ŽHSBKFO RPRPMOPNB JŽ BOUJNBUFSJKF.)



KAJ IZGLEDA KOT PINGVIN, TEHTA TOLIKO KOT PINGVIN IN NI PINGVIN, NITI NI TISTO, KAR JE ODGOVOR NA PRVO UGANKO? (ŽFMP UFALP ŠSBDKF HOFŽEP, LJ KF Š RSJSPKFOJNJ UFMFRBUSLJNJ ŠRPŠPCOPŠUNJ ŽNPAOP ZRMJZBUJ OB ŠMFIFSOFHB PRBŽPZBMČB, YBLP, EB UB NJŠMJ EB OBNFŠUP SSBDKFHB HOFŽEB ZJEJ RJOHZJOB.)

KAJ IZGLEDA KOT PINGVIN IN TEHTA TOLIKO KOT DVA PINGVINA? (RJOHZJO-LBOJCBM, LJ KF SBZOPLBS RPKFEFM ESVHFHB RJOHZJOB.)



KAJ IZGLEDA KOT PINGVIN, TEHTA TOLIKO KOT TRIJE PINGVINI IN SE ŽALOSTNO SOLZI? (RJOHZJO-ZFHFUBSJKBOFČ, LJ KF SBZOPLBS RP OFŠSFDJ RPKFEFM RJOHZJOB-LBOJCBMB, LJ KF SBZOPBS RPKFEFM RJOHZJOB.)



KAJ IZGLEDA KOT ŠTIRJE PINGVINI IN TEHTA TOLIKO KOT EN PINGVIN? (TUJSKF RJOHZJOJ, LJ ŠP ŠPOPAOP RPŠLPDJMJ Ž FLZBUPSKB OBSBZOPŠU OBZŽHPS JO ŠF ŽEBK OBIBKBKP OB ZJTJOJ 7489, 248 LJMPNFUSPZ.)



KAJ NE IZGLEDA KOT PINGVIN, TEHTA TOLIKO KOT PINGVIN IN NE EKSPLODIRA, ČE POJÉ TISTO, KAR JE ODGOVOR NA PRVO UGANKO? (ŽFMP UFALP BOUJ-ŠSBDKF HOFŽEP CSEŽ UFMFRBUŠLJI ŠRPŠPCOPŠUJ.)



KAJ JE NEVIDNO, NIČ NE TEHTA, ŽIVI NA ANTARKTIKI IN VEDNO EKSPLODIRA? (OFZJEFO RJOHZJO, LJ ŠF Z RSPŠUFN RBEV ŠLVTB UFIUBUJ OB BOUJ-UFIUOJČJ.)



KOLIKOKRAT JE NA TEJ STRANI MOGOČE PREBRATI BESEDNO ZVEZO: „ODGOVOR NA PRVO UGANKO?" (TUJSJLSBU.)



KAJ JE TO ANTI-MATERIJA? (BOUJNBUFSJKB KF UJŠUO JŽ DFŠBS KF ŽHSBKFOP UJŠUP, LBS KF PEHPZPS OB RSZP VHBOLP.)



ALI JE ODGOVOR NA TO VPRAŠANJE RESNIČEN? (OF.)

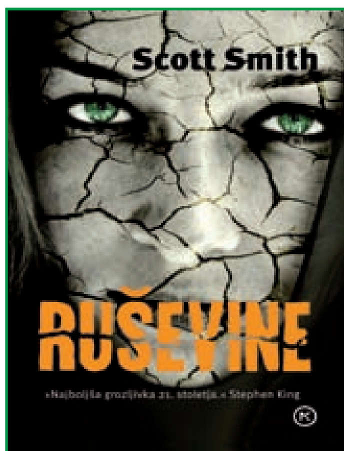


PRAVILNI ODGOVORI SO ZARADI TEŽJE BERLJIVOSTI ŠIFRIRANI Z NAPREDNO SUBSTITUCIJSKO ŠIFRO, KI JE NEZLOMLJIVA IN JE NI MOGOČE ZLOMITI. ODGOVOROV NI MOGOČE RAZUMETI NITI, ČE VSAKO ČRKO NADOMESTIŠ S TISTO, KI JE V ABECEDI PRED NJO (VSAKO PRVO ČRKO ABECEDE PA NADOMESTIŠ Z ZADNJO).

P.B. 2009

Scott Smith: RUŠEVINE

Scott Smith je dober, a neplodovit pisatelj, saj je v šestnajstih letih spacal samo dva romana in ju priredil v filmska scenarija. Za prvega, triler Preprost načrt (A Simple Plan), je bil celo nominiran za oskarja. Njegovo drugo delo, pravkar prevedene Ruševine (The Ruins), pa je Stephen King označil za najboljšo grozljivko 21. stoletja.



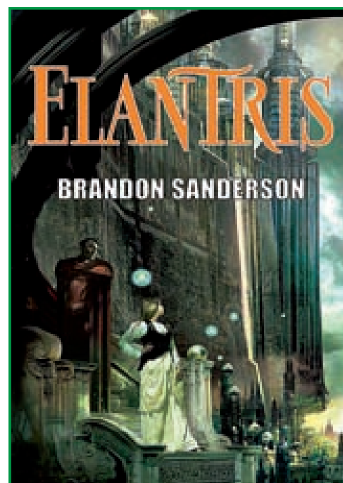
Zaplet gradi okrog ravno dobro polnoletne šesterice počitnikarjev, ki čvajžijo riti na plažah Jukatana. Eden od njih, vedno tihi Nemec, pogreša brata, ki bi se moral vrniti z arheološkega raziskovanja v centru polotoka. Ker se ni, je zadevi treba priti do dna. Pridružita se mu ohlapno prijateljska študentska para iz Amerike in radoživ Grk, ki ne razume ne angleško, ne špansko. Skratka, stereotipna skupina mladcev, ki mislijo, da držijo svet za jajca. Lahkotno zamišljen enodnevni izlet se jame spreminjati v moro najprej počasi, potem pa bliskovito hitro, ko najdejo ruševine, prekrite s skrivnostnim rastlinjem. Pisatelj ni pristaš hudih preobratov, zato pa suspenz dobro poglablja skozi vso knjigo in večkrat imaš občutek, da huje že ne more biti. Nato pa bam! in junakom (bolje rečeno bedakom) se pripeti še nekaj bolj groznega. Seveda ni vprašanje, koliko jih bo na koncu preživelo, če sploh kdo, ampak v kakšnem zaporedju in kako ostudno sadistično bodo umrli. Konec je zato še kar predvidljiv, celo nekoliko odprt, tako da nadaljevanje ni izključeno. Zamerim pa avtorju, da ne skuša niti namigniti, kaj šele razložiti fenomena, ki poskrbi za smrtonosno izkušnjo protagonistov.

Leni boste raje segli po filmu, kar pa odsvetujem, saj je slab, pa še predrugačili so konec, premetali vloge in kraj dogajanja z mogočnega griča prestavili v majevsko piramido. Bukva pa je priporočljivo čtivo za ljubitelje žanra, zlasti za tiste z dobrim želodcem. Ostali se pred branjem posvetujte s zdravnikom ali farmacevtom. ***Yohan***

Brandon Sanderson: ELANTRIS

Brandon Sanderson bo kmalu postal nadznan z avtorstvom zadnje, dvanajste knjige v seriji The Wheel of Time, ki jo bo skončal na podlagi osnutkov preminulega Roberta Jordana. Vendar to ne bo njegov edini projekt. Svoj fantazijski prvenec, Elantris, je Sanderson izdal pred tremi leti, gre pa za samostojen roman, ne za prvi del večlogije, kar je v zvrsti že redkost.

Bukva se izkaže kot fino branje tako za veterana kot novinca v fantasyju. K temu najprej pripomore tekoč in berljiv pripovedni slog, ki ni tako piker ter temačen, kot veleva današnji trend. Nadalje je zanimivo, da štorija kljub temu, da gre za čistokrvno fantazijo, ne vsebuje niti enega klasičnega kvesta (čaroben predmet, princesa). Vseeno pa glavni junaki skozi povest potrebujejo dosti energije, da dosežejo cilje – tako različne, kot so vsi trije osrednji protagonisti. Raoden je med ljudmi priljubljen kraljevič, ki ga skrivnostna sila predrugači v živega mrtveca. Tako pristane med sebi podobnimi v nekdaj čudovitem mestu Elantris, ki je zdaj kraj razkroja, in na njem je, da najde nov smisel življenja.



Potem je tu princesa Sarene, ki je ovdovela, še preden je spoznala moža v tuji deželi, a se mora tja vseeno preseliti. Čakajo jo borba za prostor in vpetost v dvorno politiko. In naposled spremljamo Hrathena, svečenika sosednje dežele, ki se trudi vso pokrajino spreobrniti v novo vero. Na voljo ima le malo časa, preden sledi osvajalski pohod, pri tem pa bo moral krepko pogledati vase, če sploh veruje v to, za kar je bil poslan. Štorija, ki temelji na likih, postreže z zanimivimi preobrati in vabljivo skrivnostjo, kaj se je zgodilo z Elantrisom. Rdeče niti so sprva dokaj samostojne, a se začno kljub drugačnosti mojstrsko prepletati. Ker gre za samostojno knjigo, se dogodki nizajo hitro, medtem ko je opis sveta dovolj globok, da prepriča. Skratka, zelo soliden prvenec! ***Flegma***

Yann Martel: PIJEVO ŽIVLJENJE

Pijevo življenje je uveljavljeno delo, ki je izšlo leta 2001 in po hitrem postopku pobralo ugledno nagrado man booker. Zaradi uspeha so kasneje pripravili posebno izdajo z ilustracijami hrvaškega slikarja Tomislava Torjanca. Razkošno, trdo vezano verzijo smo zdaj dobili tudi v slovenščini. Gre za odlično darilo sebi ali komu dragemu, saj gre za eno od sodobnih klasik, ki obogatijo vsako knjižno polico.

Piscine oziroma Pi iz naslova je indijski najstnik, ki je nadvse odprt tako za duhovno kot za tuzemsko. Tako se pridruži kar trem veram in obenem najde neskončno navdiha v svetu, ki ga obdaja. Posebno čisla živali, saj ima njegova družina v lasti živalski vrt. Prvi del knjige je posvečen razpravam o religiji in zoologiji, kar je nujen temelj za nadaljevanje. Pijeva družina se namreč odloči za selitev v Kanado in pri tem na ladjo natovori tudi nekaj zveri. Ko pride do brodoloma, se Pi znajde v rešilnem čolnu skupaj s tigrom. Da bi preživel, se mora prilagoditi, obenem pa ohraniti pronicljivost in zazrtost v nebo. Iz mladeniča, ki joče, ko ubija prvo ribo, se razvije v robinzonskega priročneža in išče načine za sobivanje z mačjo mrcino. Ob tem ne zmajuješ z glavo, saj je potek premišljen in dobro podprt. Kasneje privršijo izrazitejše fantazijske prvine in sekajoči preobrati, kar dopolnijo ilustracije. Če knjigo le na hitro prelistaš, se zdijo slike goste in kompozicijsko nenavadne. Ponujajo pogled iz prve osebe in ko se potopiš v zgodbo, postanejo kot močna in okusna juha z žarečimi barvami, ki namoči pomembne odlomke. Tako obogatena zgodba je še bolj kalorično gradivo za nadaljnje razmišljanje in slo po ponovnem branju, ki gotovo sledi. ***Navi***



Super moči

Joj, Dora, pička ti matrna."
Pridem iz službe in to me čaka. Dora stoji sredi dnevne sobe, oblečena v roza pajkice, čez katere ima potegnjene bele škornje. Pas ima preščipnjen z neko zeleno plastiko z ogabno rdečim rubinom na sredini, čez joške ima rdeče zlat korzet, da kaže koščena ramena, na glavi pa zlato krono. Pizda, ne, ni krona, je kot nekaka čelada, krona, ki so ji zrasli zlati zulufi, in mala špička, ki ji štrli na čelo. Lepo je naličena, stoji v razkoraku, roke ima s pestmi uprte v pas. Res krasna poza, pizda.
"A ti je všeč?" me vpraša.
Na tleh v dnevni sobi je kup kartonastih škatel in polivinila s tistimi zračnimi mehurčki, ki tako lepo pokljajo. Enkrat sem prebral, da to dajo norcem, da jih stiskajo in se pomirijo, zato sem vzel enega v roke in začel stiskati.
"Je kaj narobe?" me je vprašala.
"Dora ..." sem začel.
"A mi lahko ... mogoče ..." je rekla in povesila pogled, da ji je čudna krona skoraj zdrknila iz glave, "a mi lahko mogoče rečeš ... SuperDora?"
Rekel ji nisem ne super, ne Dora, ampak sem šel do hladilnika po pivo, se zleknil na sedežno in prižgal TV.
"Pospravi," sem ji rekel.
Nekaj časa me je gledala, nato pa pospravila.

* * *

Z Doro sva skupaj pet let in zaposlena je kot računovodkinja v mojem podjetju, s kombiji razvažamo razne stvari naokoli. Pri meni sta zaposlena še Tekstor in Zdenko, ki me zelo rada jebeta v glavo, zato sem jima skušal zamolčati incident v dnevni sobi. Ampak za šankom pride vse na dan.
"Ti, a je tvoja baba malo zmešana?" me je vprašal Tekstor in skrnil iz steklenice. Gostilnica blizu mojega bloka je bila praktično naša baza.
"Zmešana je, kot so zmešane vse babe," sem rekel in se krčevito poskusil spomniti kake druge teme, a sem bil prepozen.
"Na internetih je objavila slike," je rekel Zdenko. "Dobre noge ima v teh belih škornjih. Samo tista zadeva, ki jo ima na betici, je pa res ku ku."
"Ti bi rabil pravo babo, kot sem jaz, ne pa tisto preklo zmešano," se je oglasila kelnarica Irena, mala bajsa s pestjo, večjo od moje. Pomežiknila mi je. Enkrat sem jo pofukal, pa mi je bilo prekleto žal.
Domov sem prišel ravno prav okajen in besen. Če bi bila spet oblečena v tisti bolni kostum, bi jo direkt na gobec. Na srečo so me na mizi čakali jurčki z jajci, moja najljubša jed, močno soljena in brez sira in ostalih svinjarij. Sedel sem za mizo in se začel basati, Dora pa je sedla nasproti, pila čaj in me gledala. Ko sem pojedel do polovice, me je še vedno gledala. Ko sem si že odprl pivo, se zleknil na stolu in zadovoljno rignil, me je še vedno gledala.
"Kaj me gledaš?" sem jo vprašal. "Kaj me skos gledaš?"
Skomignila je z rameni. Okoli oči je bila rdeča in nič ni bila naličena. Prav grda je bila.
"Napaka je bila, da sem ti dal to službo," sem ji rekel. "Lahko delaš od doma in imaš čas surfati po internetih in gledati tiste kitajske risanke in stripe, zdaj pa si nekaj domišljaš. Koliko je pa sploh stal ta kostum? Kje si ga kupila?"
"Prek interneta sem ga naročila," je tiho rekla.
"Prek interneta ... V pičko mater, jaz te bom enkrat res na gobec," sem zavzdihnil.
"Res jih imam, veš," je rekla.
"Kaj maš? Zdrave pameti že ne," sem odgovoril.
"Super moči," je rekla. Kot da je to nekaj, kar poseduje vsak, kot osebna izkaznica, gate in štumfi.
"Super moči?" sem vprašal.
"Ja," je rekla.
"Potem pa začaraj posodo, da se bo sama pomila. Pa še malo denarja načaraj, ko sva že pri tem."
V podjetju mi je šlo slabo v pičko mater. Tekstor in Zdene sta bila ena navadna lena kurca.
"Niso se še izrazile," je rekla. "Ko se bodo, boš videl. Mi boš verjel."
"Čirule čarule," sem se zarežal in šel gledat televizijo. Zvečer ni mogla zaspati in se je premetavala po postelji.
"Pičkumater, a boš nehala?!" sem zavpil.
Takrat se je zjokala, tako zelo, kot se še nikoli do sedaj ni.
"Ne vem, zakaj ne moreš biti vesel zame," je hlipala.
"Ti bom otroka naredil, pa njega oblači v lateks," sem zarenčal in zaspal.

* * *

Malo mi je bilo žal, da sem bil tako nesramen, zato sem jo naslednji dan peljal na dolg sprehod okoli mesta. Držala sva se za roke, kar je šlo meni sicer vedno skrajno na kurac, ampak dobro, bil sem budala prejšnji večer, naj ji bo.
"Kar sredi ceste se igrata," je rekla Dora. Sonce je bleščalo tako močno, da sem komaj videl fantka in punčko, ki sta se res sredi ceste šla neke trapaste igrice.
"Njun problem," sem rekel.
Dora je naenkrat spustila mojo roko in stekla proti njima. Z iztegnejno dlanjo sem si naredil senco in videl avtobus, kako drvi proti nam, Dora pa se je postavila predenj. Mulc in mula sta se igrala dalje, boli njiju kurac za zakone fizike. Zakričal sem, hotel sem se pognati, nekaj. Ampak ni šlo, noge sem imel trde kot kamen, itak pa je bil avtobus čisto blizu, skoraj tu. Samo zaprl sem oči in pričakoval, da bo počilo. Po nekaj sekundah sem jih odprl.
"Ni počilo," sem bil osupel.
"Saj sem ti rekla," je rekla Dora.
Mulec in mula sta stegovala vratove v zrak, z očmi velikosti košarkaške žoge in na stežaj odprtimi usti sta zijala v prizor pred sabo. Moja Dora je stala sredi ceste in držala avtobus v zraku. Šofer je odprl okno in rekel: "A nas lahko spustite, guspodična, zamudl bomo v Brežce."
Dora je počasi spustila avtobus na tla. Ljudje so se ustavljali. Nekateri so ploskali. Nekdo se je z avtomobilom zaletel v kandelaber in izstopil. Bilo mu je čisto vseeno.
"Fak," je rekel. "Fak."
Do Dore je pritekel nek moški, ki je bil očitno oče teh dveh otrok.
"Odkar je mama umrla, sem čisto sam za vse," je rekel in objel Doro, še jokal se je tip, prekleta pička.
Dora me je pogledala in se mi nasmehnila. Nasmehnil sem se ji nazaj.

* * *

Obdržala sva stanovanje v bloku in se preselila v hišo, toliko denarja sva naenkrat imela. Dora sploh ni nič delala, samo folk jo je hodil gledat, kako je dvigovala avtobuse in ruvala drevesa. Znanstveniki so jo pa malo špikali in se praskali po sivih glavah, nič jim ni bilo jasno, kurcem starim. Jaz sem naenkrat imel najnovejše kombije in takoj sem odpustil Tekstorja in Zdenka. Okoli sem se fural v res hudem avtomobilu in tiste male gostilnice nisem več jebal, zdaj je bila v igri samo Ljubljana in njeni hudi placi. Dora pa ni šla nikamor z mano. Rada je hodila naokoli po sprehodih, oblečena v svoj glupi kostum, se slikala z ljudmi in pomagala, če se je le dalo. Hotela je imeti otroka z mano, ampak nama nekako ni šlo.
"Sigurno si ti kriva," sem ji rekel.
Nekega večera mi ni hotela skuhati ničesar. Samo sanjavo je zrla skozi okno in si popravljala tisto zlato kvazi krono na betici. Kričal sem nanjo, pa se sploh ni odzvala. Potem sem ji zagrozil, da jo bom na gobec.
Takrat me je pogledala, stopila čisto blizu mene in rekla: "Pa me daj."
Nekaj sem zamomljal in šel spat. Res sem se ustrašil, da bo ona mene nalomila. Naslednjega dne me je izselila v najino staro stanovanje v blok, v hišo pa se je preselil tisti tip, ki je takrat jokal, s svojima dvema otrokoma, ki ju je Dora rešila pred avtobusom. Firma s kombiji mi je propadla, ker ni bilo več dotoka Dorinega denarja.
Nekega večera sem pil v gostilni in se stepel s Tekstorjem, Zdene pa me je s stolom udaril po hrbtu. Domov sem odpeljal natakarico Ireno in jo pofukal, zjutraj pa jo prosil, da mi naredi jurčke z jajci. Bili so premalo slani in s sirom. Sedel sem za mizo in se zjokal.
"Pizda, Irena, pojma nimaš, na gobec te bom, pička ti materina ..." sem zamomljal.
Nekaj me je zadelo v glavo in padel sem na hrbet. Ko sem odprl oči, je nad mano stala Irena s stisnjeno pestjo.
"Ne govori tako grdo pred damo," je rekla.
"Prav, Irena," sem odgovoril.
"Eni imamo pač super moči," je še rekla in mi pomežiknila.

Kontejnerus

ANALNI KVIZNIK

Ker smo tokrat kar dvoje analov posvetili legendama, kar spremlja še pogled nazaj v hištorijo drkalic, je skrajno primerno, da se tudi v nagradni igri vrnemo v čase, ko smo v DOSu divje pisali dir, cd in md in je bila miška čudo božje. Kajti če ne poznate korenin igrarskega drevesa, kako boste potem cenili njegove sadeže? Znanje bo veleblagovnica Igabiba nagradila s štirimi različnimi igrami za PC in za playstation 3. Novimi. Res.



1. Koliko različnih likov je v Tetrisu?
o) 4
i) 5
u) 6
e) 7

2. Četrt stoletja praznuje tudi avantura King's Quest. Roberta Williams ga je spisala po IBMjevem naročilu za novo predstavljeni 'hišni' model …
n) PC
l) PCjr
p) PC AT
g) PS/2

3. Prav tako pred četrt stoletja je izšla knjiga, ki je bralcu prvič prikazala vizijo spleta in uvedla termin kiberprostor. Po njej so štiri leta kasneje napravili tudi igro. Avtor in naslov:
l) George Orwell, 1984
z) Philip K. Dick, Mož v visokem dvorcu
i) William Gibson, Nevromant
h) Michael Crichton, Kongo

4. Istega leta smo dobili še en kul film in igro po njem, ki pa ni bila tako kul. Ravno v tej številki opisujemo novodobno predelavo te franšize. Katere?
m) Terminator
t) Ghostbusters
k) Indiana Jones
v) Dune

5. Leto 1984 je bilo leto olimpijskih iger v Los Angelesu, zato je takrat izšla kopica športnih iger, ki smo jih igrali z besnim nabijanjem po tipkovnici ali lomljenjem palic veselja. Katera od njih ni tega datuma?
z) Summer Games
a) Daley Thompson's Decathlon
n) Track & Field
e) Mario & Sonic at the Olympic Games

Črke pravilnih odgovorov vam bodo dale še eno legendo, ki je, glej no glej, takisto izšla leta '84, postala orjaški hit in mimogrede ustvarila nov žanr. Kot namig naj vam prišepnemo, da lahko v njej slišite Straussov valček Na lepi modri Donavi. Napišite ime te igre kos kartona, ki spremlja Joker, in ga zadegajte v nabiralnik do 5. avgusta.

Dobitniki simčkaste robe od zadnjič:
Eva Šimec iz Dobrunj (The Sims 3 + majica),
Rok Koren iz Ljubljane (The Sims 3 + majica),
Vid Merljak iz Kanala (The Sims 3).

Imejte slikovito virtualno življenje!

Rešitev je bila VIZIR!



Gesla v križanki:

risba KIH | KAR KDO PRIPOVEDUJE | UMETN. VODJA DRAMSKIH DEL | ŠOMEN BRANKO | ZLI DUH | UTEŽNA MERA

SVINJSKO STEGNO, POSUŠENO NA ZRAKU | KOST PRSNEGA KOŠA | JADRAN. OTOK | OMAR NABER | MESTO V SRBIJI | LESEN ZAMAŠEK ZA SODE, VEHA | ARISTOFAN. KOMEDIJA | NEMORALEN ČLOVEK | HRIB PRI BEOGRADU | IGRALKA JEVNIKAR | ANG. ATLET (SEBASTIAN)

avtor JANEZ KORENT | ANTIČNA POKRAJINA V SREDNJI GRČIJI | MESTO V NIGERIJI | ELEMENT ŠIVANJA | REKA V ANGLIJI | BABICA (MEŠČ.)

ZAKLJUČ., ODLOČILNA TEKMA | UDELEŽENEC KRESOVANJA | VPREŽNO GOVEDO | IGRALKA ULLMANN

NOSILEC AVTOMOB. KOLESA | JADRALKA MAUČEC | KORALNI OTOK

RUDARSKO NASELJE PRI ČRNOMLJU | PRISTANIŠČE

IVO DANEU | OZKA DESKA | KONTROLA | LADO LESKOVAR | POKRAJINA V GANI

FR. PISATELJ (PIERRE) | SUMER. BOG NEBA | NIZ. BOTAN. (HUDO DE)

MATI PREŠERN. OTROK

JOKER | ZVALNIK | SKAND. M. IME | MOHAMED. DINASTIJA KALIFOV | VEROVANJE V DUHOVE | LOJZE KRAKAR

KMEČKO VOZILO | IGRALEC DELON | VNETJE MANDELJNOV IN ŽRELA | SL. IGRAL. IN PISEC (ANDREJ ROZA)

PRITOK JEZERA TURKANA V ETIOPIJI | EGIPČ. BOG MESECA | STROK. ZA KLETARSTVO | TROPSKA RASTLINA

VSTOPNICA | REKA V ITALIJI | TRAVN. CVETLICA

ANTON JANŠA | MOZOLJ | RDEČA POLJSKA CVETLICA | KRAVICA | GREGOR ZORC | ŠIRINA

AFRIŠKO GLASBILO, ČRNSKI BOBEN | PRITOK IRTIŠA, RUSIJA | KRŠKO

IGRALKA KRAVANJA | CEPIVO IZ POVZROČITELJA BOLEZNI

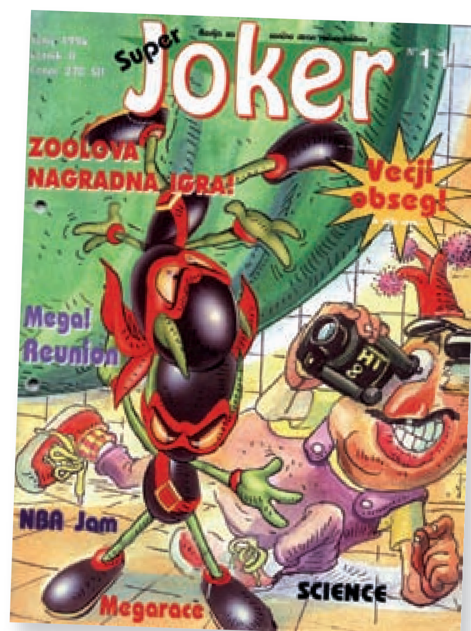
VPITJE | SL. OBMORSKO LETOVIŠČE

Lepe nagrade fašejo:
Mojca Rupnik iz Ljubljane,
Domen Bencak iz Murske,
Bernard Dečman iz Litije.
Rešitev je bila nedvoumna: TEŽKA PEST.

Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. avgustus.

Klasike

Ne tako dolgo nazaj rojeni Joker se je s številko 11, junij 1994, z dvaintridesetih razširil na epsko legendarnih štirideset strani. Toda zasnova se je že izkristalizirala v pretežni posnemovalnik tipskega recepta za tovrstne medije (privju rivju voktru), ozaljšan s semenskimi samosvojimi prijemi, ki bodo čez čas vzklili v vedeže, kupe neumnosti, Yohana in podobne edinstvenosti. Barvni strip je bil recimo prav psihedeličen, čeprav na drugačen način kot zdajšnji, ki ga najbolj razumejo odvisniki od trdih drog, medtem ko je rubrika Akademijski Jokerjev slovar prinesla nekaj prevodov, ob katerih bi Tavčar nemudoma doživel razsvetljenje. X-Wing je postal Bivše krilo, Buzz Aldrin's Race into Space pa Zazvoni Aldrinovo raco v presledek. Hm, če Sneti bolje pomislim, tudi to zahteva kak heroin, da se povsem usede. In brez njega ni moglo nastati.

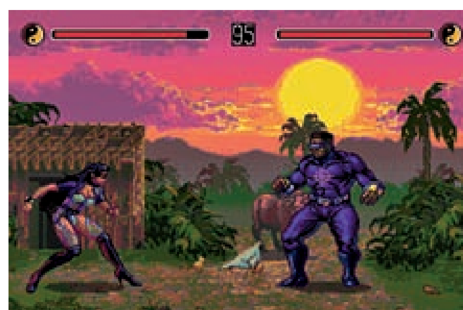


No, izven takih rustikalnosti je bil Joker tistebodi nemalo klasičen. V oznanilih smo bili vsi slinavi nad strateškim Colonizationom, digitaliziranim Star Trek: The Next Generation, takisto cederomarskim Creature Shockom in govorečim Discworldom. Nasploh so bili to zanimivi dnevi, ko je srebrni plošček začenjal z orenk prodorom v igrarstvo, s čimer se je ukvarjal tudi nosilni članek. V njem najdemo pretresljive podatke, da bolj obsežne igre poberejo, pomislite, od 15 do 20 MB trdega diska, največje pa 40 MB in več. A nostalgično prhanje sline na stran, CD-ROM je s kapaciteto 650 MB take cifre zvišal za več kot desetkrat, kar je pomenilo enega največjih korakov za igre v vsej njihovi zgodovini. Občutku, ko si pognal 'talkie' verzijo omiljene pustolovščine tipa Sam & Max ali prisostoval kupu videa v špilih, ki so hoteli biti interaktivni filmi, se danes težko zoperstavi karkoli. Lepo je bilo biti pionir.

Cedejke sta obilno izkoristili dve tedaj opisani klasiki – Myst (75) in Megarace (83). Prvi je bil prvoosebna avantura, ki je mnogim tr00 igričarjem sicer nažirala s pustimi lokacijami in okornostjo, zato pa je špile približala splošni publiki. V bistvu je šlo za enega prvih casual naslovov, katerega zapuščino danes žvečita wii in PopCap, zgrajenega tako, da je lahko vanj vstopil vsakdo. Celo tisti, ki je miško gledal le kot priročno orodje, da se od vsega računalniškega hudega obesi, se je zmehčal ob fotorealističnih lokacijah (vsaj tako se je tedaj zdelo). Myst je najbolj sedel Američanom in postal orjaška uspešnica z več kot šestimi milijoni prodanih izvodov, kar je bilo za tiste čase gromozansko, sploh glede na nerazširjenost CD-pogonov.

V Sloveniji je večja klasika postala futuristična tretjeosebna dirkaška arkada Megarace francoskih avtorjev Cryo Interactive. Del zaslug za to so imele odbite proge, ki so vsebovale lupinge, spirale, ovinke in klance ... del splošna vznemirljivost, saj nisi le dirkal, ampak tudi streljal ... del pa voditelj Lance Boyle. (Njegovega imena sem se spomnil takoj, ko sem pogledal slikico, kar petnajst let kasneje in pri moji splošni senilnosti nekaj pove.) Megaraca je bila namreč zastavljena kot futuristični TV-šov po zgledu Running Mana in je vsebovala več kot dve uri blebetanja tega plešastega pavijana. Anoreksični 'mega-host' v belih hlačah in plavem suknjiču je na vnaprej pripravljenih 3D ozadjih v slogu standup komikov nakladal tako, da ne bi mogel odpeljati niti najmočnejši tovornjak iz globoke prihodnosti. A njegova vsesplošna ostudnost je bila nenavadno privlačna, saj je šlo za profesionalen nastop poklicnega igralca (malo znani Christian Erickson) v špilih. V obliki zabave, ki je še zdaj prestreljena z obupnimi glasovnimi podajanji in igro na ravni pohojene koprive, Megarace ostaja legenda ravno zaradi živopisanega, zapomnljivega Boyla. Za nostalgični ogled ali širitev obzorij ga najdete na YouTubu.

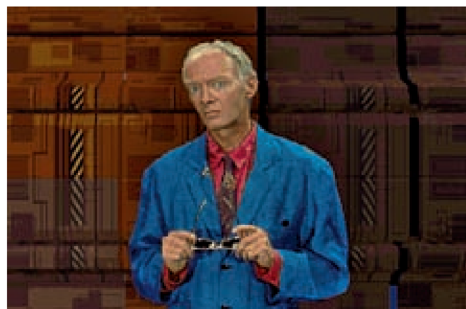
Tudi izven cede-ciganskih obzorij je bil J11 poln klasik. Tu je bila šesterokotna potezna strategija Battle Isle 2 (87) s trirazsežnim prikazom bitk, ob kateri sem zajebal dva izpita (hja, učenje ne gre prav dobro, če več gledaš na zaslon kot v knjigo) ... pecejev šutemap Raptor: Call of Shadows (83) ... frpjka Al-Quadim: The Genie's Curse (85) ... vsemirska strategija Reunion (89) ... izvrstna pretepačina Eternal Champions (93) ... izometrična FIFA International Soccer (93), ki je digitalusni nogomet ponesla v nove širjave .. velikobučna košarkaška arkada NBA Jam (91) ... in divja amigina dirkačina Skidmarks (92), ki je vzela koncept Mikro mašinc, jih prestavila v bolj normalno okolje s 3D modeliranimi avtočki in ti razsula možgane s prefiltrirano zabavnostjo. Emulatorsko sem jo pognal in pri moji veri, da je luštna še danes. Klasike, pač.



Nekatere igre se postarajo dobro, druge slabše. Eternal Champions sem takisto pognal v emulatorju, a v nasprotju s Skidmarks nisem bil zadovoljen z gladkostjo odvijanja in igralnim sistemom. Že zdaj sem živčen, če se mi bo to pripetilo tudi z enim lepših tepežkarskih spominov, Weaponlordom. Si upam?



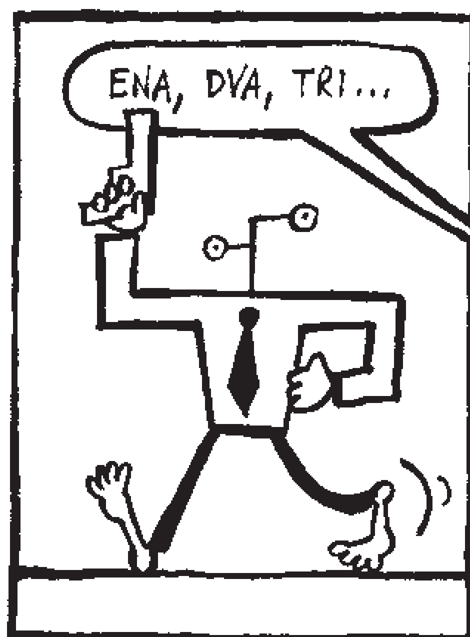
Madžarski Reunion je bil pravo presenečenje, saj je šlo za privlačno vesoljsko strategijo na več ravneh, od osvajanja planetov prek gradnje baz in pridobivanja surovin do takelega kramljanja in odločanja.



Slika igralnega, dirkaškega dela Megarace bi bila zaradi svoje pikslavosti in generičnosti manj razpoznavna od tele osuknjičene opice, katere spominski dražljaji bodo plodnejši.

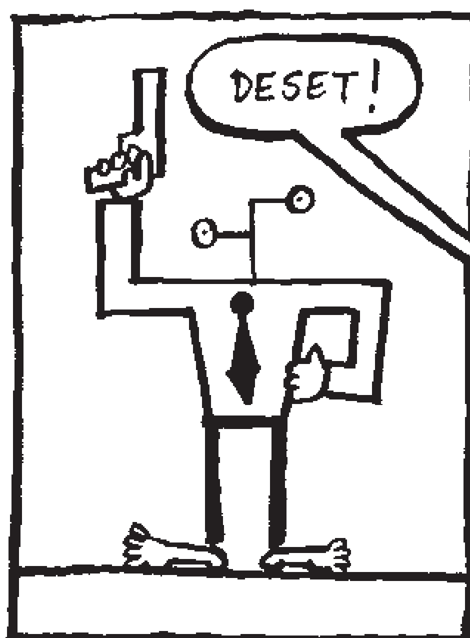


Myst je bila dolgo časa najbolj prodajana igra za PC. Da je bila pisana na kožo 'neigralcem', priča dejstvo, da nihče v JCTju ni bil nikoli pretirano navdušen nad tem statičnim skupkom diapozitivov.

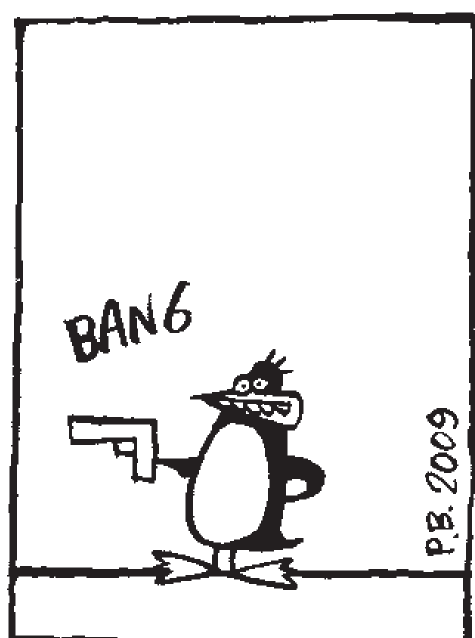

ENA, DVA, TRI...

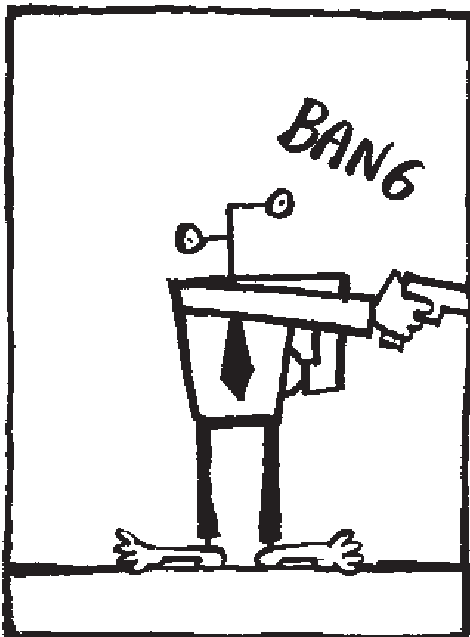

ŠTIRI, PET, ŠEST...

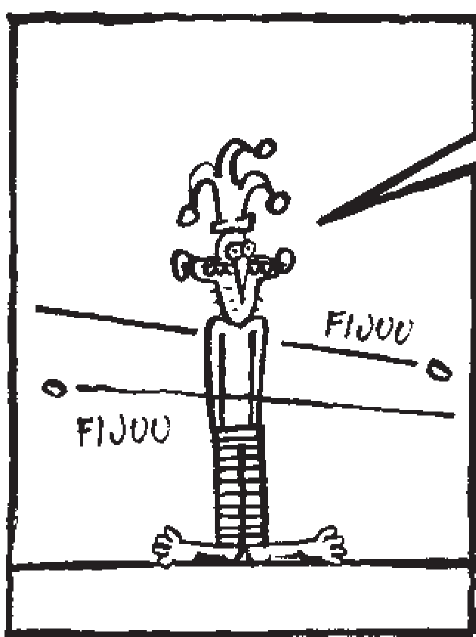

SEDEM, OSEM, DEVET...

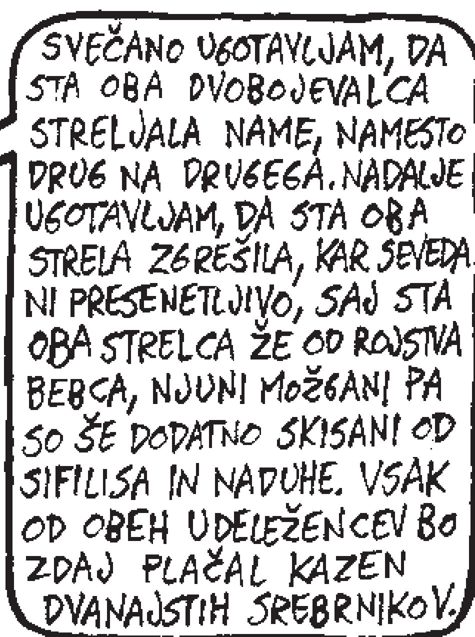

DESET!


NA MOJ ZNAK SE OBRNITA IN PRIČNITA STRELJATI. NAJ BOLJŠI MOŽ ZMAGA, TER PREJME ZADOŠČENJE.


BANG
P.B. 2009


BANG


FIJUU
FIJUU


SVEČANO UGOTAVLJAM, DA STA OBA DVOBOJEVALCA STRELJALA NAME, NAMESTO DRUG NA DRUGEGA. NADALJE UGOTAVLJAM, DA STA OBA STRELA ZGREŠILA, KAR SEVEDA NI PRESENETLJIVO, SAJ STA OBA STRELCA ŽE OD ROJSTVA BEBCA, NJUNI MOŽGANI PA SO ŠE DODATNO SKISANI OD SIFILISA IN NADUHE. VSAK OD OBEH UDELEŽENCEV BO ZDAJ PLAČAL KAZEN DVANAJSTIH SREBRNIKOV.

HARRY IN DRUŠČINA ...

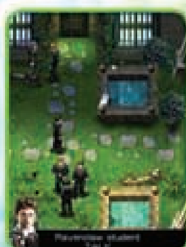
SO ZOPET PRI NAS. Z NJIMI PA NORA IGRA IN SUPER NAGRADE!

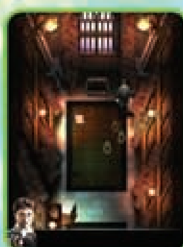
Harry Potter in Princ mešane krvi™



Z nakupom katerekoli mobilne igre iz serije Harry Potter lahko sodeluješ v nagradni igri. Podarjamo super nagrade:

- **Wii igro Harry Potter in Princ mešane krvi ter Nintendo Wii igralno konzolo,**
- **10 PC iger Harry Potter in Princ mešane krvi,**
- **majice Harry Potter in Princ mešane krvi!**





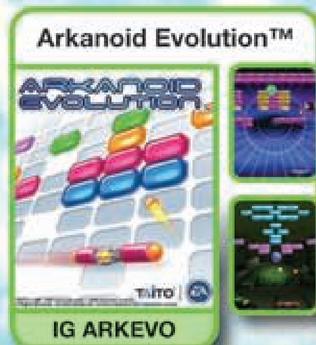
Harry Potter čara tudi na Vodafone live!

Pošlji **V LIVE** na **1919** in obišči kategorijo **Igre**.



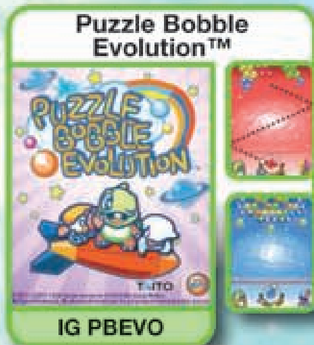
PRILJUBLJENE IGRE

Arkanoid Evolution™



IG ARKEVO

Puzzle Bobble Evolution™



IG PBEVO

Sonic Unleashed™



IG SONICU

Postal Babes



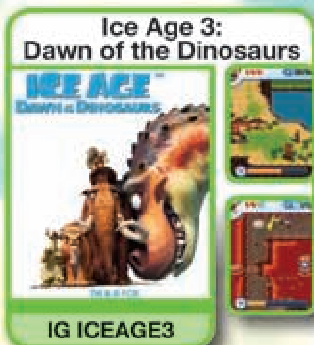
IG POSTAL

SPY HUNTER



IG SPYH

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs



IG ICEAGE3

Za nakup pošlji kodo na 9999.

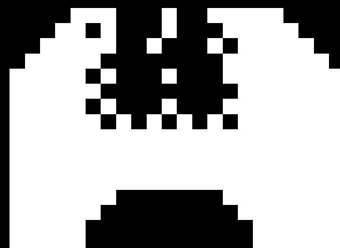


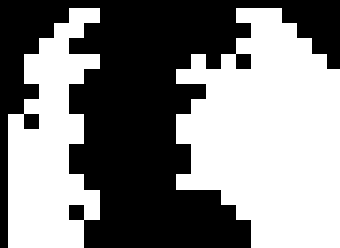


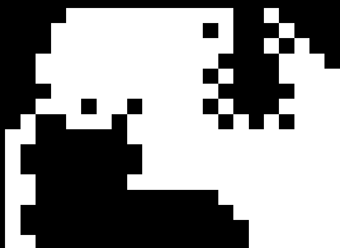
SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>

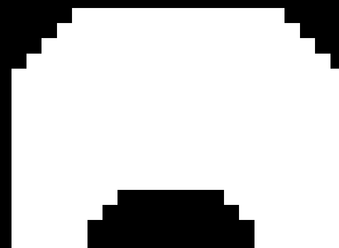
0003 0280 0000

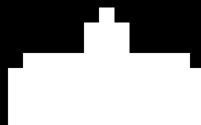












3 JOKËR